ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
ЗАМ. ГЛ. РЕДАКТОРА
Сергей Галёнкин
РЕДАКТОРЫ
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Янош Грищенко
Максим Капинус
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Светлана Альперт
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Александр Рябов
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Лариса Брусова
Ярослав Любавин
ФОТОГРАФИИ
Андрей Турцевич (руководитель фотослужбы)
Константин Самоцветов
Андрей Шелухин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 5 (77), май 2005
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2005 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел распространения (044) 249-9759
(044) 585-0409
(044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

ИГРОВАЯ ВЕСНА

Несмотря на то что март и апрель считаются одним из самых тихих периодов в индустрии электронных развлечений – количество новых продуктов незначительно, громких анонсов никто не делает, а до главного события года, лос-анджелесской выставки E3, остается еще больше месяца – для редакции «Домашнего ПК» начало весны прошло под знаком компьютерных игр.

1–3 апреля почти половина сотрудников «ДПК» находилась в московской гостинице «Космос», где уже второй год благодаря усилиям наших коллег с сайта The Daily Telefrag (*dtf.ru*) проводится Конференция Разработчиков Игр. Отрадно, что данное мероприятие не только стало неизменным местом встреч разработчиков из всех стран СНГ, но и выступает как своеобразная лакмусовая бумажка, позволяющая выявить новые перспективные команды, интересные проекты и тенденции современного игростроя.

КРИ 2005 получилась несколько более «потребительской», чем достаточно строгая индустриальная конференция прошлого года, но ничего плохого, как нам кажется, в этом нет. Современные игры – продукт массовый, рассчитанный на молодежь, всегда сопровождаемый яркими презентациями и шоу, которые на КРИ 2005 абсолютно не помешали тем, кто приехал работать: заключать контракты, слушать лекции, посещать семинары и т. д. Да и не от хорошей жизни издатели и авторы игр решили украсить бизнес-мероприятие элементами потребительской выставки – чувствуется, что в СНГ очень не хватает своего собственного шоу если не масштаба, то хотя бы формата E3 или лейпцигской выставки Games Convention.

Но не только КРИ этой весной отразила повышение интереса к игровой индустрии в странах СНГ. В начале марта издательский дом Game-Land учредил и провел в Москве церемонию вручения наград в области компьютерных и видеоигр – Gameland Award. Нам очень приятно, что в трех номинациях (лучший PC-проект, лучшая графика и лучший саундтрек) победителем была названа украинская игра – «В тылу врага» от компании Best Way. Кстати, ее сиквел «В тылу врага 2» получил приз и на КРИ 2005 – за лучший игровой дизайн.

В апреле прошла выставка компьютерных игр и в Киеве. Несмотря на то что на «Игрограде» мы увидели те же самые проекты и встретились с теми же людьми, что и на КРИ, радует тот факт, что мероприятие такого рода вообще проводится в Украине, пусть даже в качестве «компаньона» компьютерной ярмарки и семинара писателей-фантастов. Для обычных геймеров это один из немногих шансов увидеть проекты, которые находятся еще в стадии разработки.



Кстати, в начале лета, 1–4 июня, в Москве запланировано еще одно подобное мероприятие – Game Technology Expo 2005. Правда, в связи с напряженным для многих игровых компаний маем (E3 все-таки) у нас закрадываются сомнения в целесообразности его проведения. Впрочем, поживем – увидим.

В общем, интерес к компьютерным играм в СНГ растет, улучшается и ситуация с доступностью лицензионных продуктов в Украине. Сегодня все крупные российские компании работают на отечественном рынке либо через свои представительства, либо через фирмы-партнеры, появилось даже несколько молодых украинских издателей. Более того, по имеющимся у нас сведениям, вскоре в нашей стране будет представлен один из крупнейших мировых издателей игр. Так что дальше будет еще веселей – оставайтесь с нами и следите за анонсами.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

№ 5 (77), май 2005

Новости

ХардWare

На первый взгляд

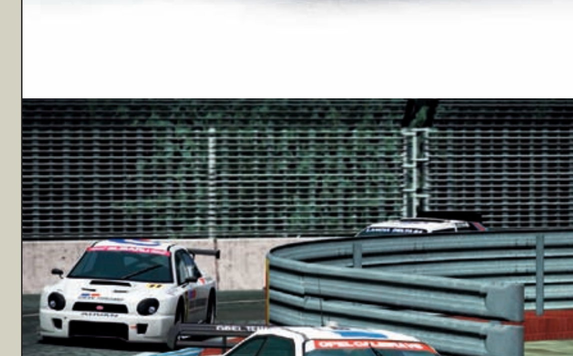
Тестовая лаборатория

СофтWare

F1

Интернет

Игротека





Gran Turismo 4

Тема тюнинга в GT4 достойна даже не отдельных статей – ей должны быть посвящены целые книги-руководства. Отрегулировать, заменить и доустановить можно буквально все что угодно, поэтому, потратив определенную сумму денег и убив порядочное количество времени, самую плохонькую малолитражку вы сумеете превратить в раллийный болид...

с. 66

FTP-КЛИЕНТЫ

«В Интернете есть все!» – на эту заезженную фразу могут купиться лишь новички. На Web-страницах вы, возможно, и найдете требуемую информацию, но редкую программу, игру или MP3-композицию – вряд ли. Однако мало кто знает о существовании другой, «теневой» стороны Сети – созданных энтузиастами FTP-серверов, как раз и содержащих львиную долю всех файлов Интернета.



с. 116

Silent Hunter 3

Записки родственникам, упаковка ненужных вещей и наклеивание на них бирок с адресом семьи – вот типичный предпоходный распорядок подводника начала сороковых годов прошлого века. Кто знает, вернется ли он на базу живым и здоровым или навсегда будет погребен под сотнями метров соленой океанской воды...

с. 24

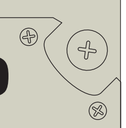
ЦИФРОВЫЕ ФОТОАППАРАТЫ

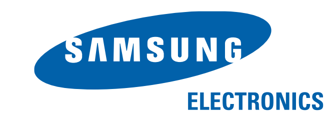
Еще год назад купить камеру с возможностью ручной настройки за $300–500 было несбыточной мечтой – только редкие экземпляры попадали в эту ценовую категорию. А сейчас мы с трудом смогли отобрать лучшие фотоаппараты, уж очень много качественных и интересных устройств продается по такой весьма демократичной цене.





СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD





www.samsung.ua

май 2005

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ИГРЫ:

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ПАТЧИ

ДРАЙВЕРЫ:

ВИДЕОКАРТЫ

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, май 2005» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 5, 2005 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★ (4)
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★ (3)
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★ (2)
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★ (1)
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.
Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком ⇨ СМОТРИ НА ДИСКЕ

ИМИДЖ – ВСЕ!



Финская компания Nokia представила аппарат Nokia 8800, пополнивший ее линейку имиджевых мобильных телефонов. Вместо титана, применявшегося в устройствах серии 8910, конструкторы этого аппарата остановились на корпусе из нержавеющей стали с подпружиненным слайдерным механизмом, обеспечивающим защиту клавиатуры.

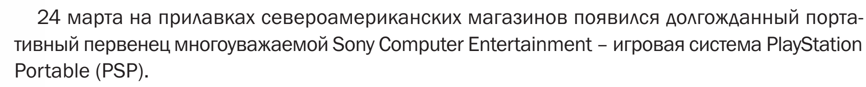
Дизайн отвечает всем требованиям серьезного покупателя – он стильный, современный, функциональный. Правда, аппарат имеет довольно большую массу (138 г) и соответствующие габариты (107×45×19 мм).

Nokia 8800 может функционировать в сетях GSM 900/1800/1900, снабжен встроенной SVGA-камерой, активно-матричным TFT-дисплеем с разрешением 208×208 пикселов, средствами обработки трехмерной графики, интегрированным цифровым плеером, FM-приемником и интерфейсом Bluetooth. Цена за все удовольствия, как и у большинства имиджевых телефонов, весьма высока – порядка €750.





ПРОИЗВОДИТЕЛИ АКСЕССУАРОВ РАЗВЛЕКАЮТСЯ



24 марта на прилавках североамериканских магазинов появился долгожданный портативный первенец многоуважаемой Sony Computer Entertainment – игровая система PlayStation Portable (PSP).

Естественно, выход консоли в продажу сопровождался торжественными мероприятиями в магазинах, на которых присутствовали первые лица американского подразделения компании, но несмотря на это за первую неделю своих обладателей нашли всего около 600 тыс. устройств из миллиона завезенных.

Производители аксессуаров отметили дебют новой игровой системы оригинальными продуктами, которые вы и видите на снимках.

НЕПРОМОКАЕМАЯ ПАМЯТЬ

Молодежь и другие группы населения, ведущие активный образ жизни, вскоре получат возможность оценить в деле новый портативный флэш-накопитель USB FlashDrive Soft'n'Strong. И за какие такие достоинства его назвали «мягким и сильным»?

Дело в том, что устройство заключено в прочный резиновый корпус, обеспечивающий водонепроницаемость на глубине до 1 м, ударопрочность при падении с высоты 1,5 м и термостойкость до 80 °С). Как говорится, «и в огне не горит, и в воде не тонет».

При подключении к компьютеру передача данных осуществляется со скоростью 10 Mbps – чтение и 7 Mbps – запись. В состав программного обеспечения входит утилита, которая дает возможность создавать разделы флэш-диска и/или определять область безопасности с проверкой пароля для защиты личных данных. Кроме того, с ее помощью можно сконфигурировать флэш-диск как загрузочный. Емкость – от 128 MB до 1 GB.



РЕКОРД СКОРОСТИ ПОДЗАРЯДКИ



Прототип легкого и тонкого аккумулятора, созданный в лабораториях Toshiba, по заявлению компании, обеспечивает беспрецедентно короткое время перезарядки. Новая батарея имеет размеры 62×35×3,8 мм и способна восстанавливать 80% полного заряда всего за минуту.

Этим достоинства прототипа не исчерпываются. Он отличается долговечностью – 1000 циклов перезарядки снижают емкость аккумулятора всего на один процент. Кроме того, в противоположность стандартным элементам питания данное устройство сохраняет функциональность при низких температурах до – 40 °С.

Японская компания рассчитывает вывести новую технологию на рынок уже в следующем году. Первоначально она найдет применение в промышленном секторе и автомобилестроении, в том числе как альтернативный источник энергии для машин с гибридными бензиново-электрическими двигателями.





ОБЩАЙТЕСЬ ЧЕРЕЗ ВСЕМИРНУЮ СЕТЬ

Наш редакционный коллектив старается не упускать из виду новинки от всемирно известной компании Logitech. В ее продуктах традиционно сочетаются современные технологии, высокое качество и элегантность исполнения.

Как очередной пример можно привести анонсированную на ганноверской выставке CeBIT 2005 систему для проведения видеоконференций и переговоров через Интернет Logitech ViewPort AV 100.

Как видите, система смотрится просто великолепно. Что касается ее аппаратной начинки, то она включает в себя видеокамеру, для подключения к компьютеру которой используется порт USB 2.0, интегрированный микрофон с функцией эхоподавления и беспроводную гарнитуру с поддержкой Bluetooth.

Угол обзора камеры Logitech ViewPort AV 100 – 51°, это больше, чем у многих потребительских Web-камер. ViewPort AV 100 обеспечивает передачу высококачественного видеосигнала (с частотой 30 кадров в секунду) в зависимости от приложения и пропускной способности интернет-соединения.

Я – САМЫЙ БЫСТРЫЙ

Такие слова имеет полное право произнести гуманоидный робот Emiew, разработанный специалистами из компании Hitachi. Это первый опыт японской фирмы в области изготовления андроидов, но, согласно ее заявлениям, по скорости передвижения (5,95 км/ч) он превосходит предыдущего рекордсмена.

Компания продемонстрировала парочку подобных роботов с именами Pal и Chum на недавно состоявшейся выставке World Expo.

Аппараты высотой около 1,3 м могут быть обучены распознавать до 100 слов и способны передвигаться по команде, огибая препятствия, выявляемые с помощью датчиков на голове, корпусе и возле колес робота.

Название робота расшифровывается как «великолепная мобильность и интерактивное существование в качестве помощника» (Excellent mobility and interactive existence as workmate).

Именно в целях увеличения полезности Emiew конструкторы отказались от использования в нем ног, заменив их колесиками. По их мнению, замедленные движения могут стать раздражающим фактором.





БУМАЖНЫЕ ЧАСЫ

Корпорации E Ink, Seiko Epson и Seiko Watch совместно анонсировали Future Now – первые в мире наручные часы, оснащенные дисплеем на базе технологий электронной бумаги. Прототип продукта был продемонстрирован в начале апреля на выставке Baselworld Watch and Jewelry Show в Базеле (Швейцария).

Использованный в часах экранный модуль объединил в себе опыт Seiko Epson в разработке и изготовлении продвинутых дисплейных решений и достоинства технологии electronic ink от E Ink.

Он имеет высокую контрастность, вдвое превосходя по данной характеристике лучшие ЖК-панели. Благодаря этому показания часов отчетливо видны как при прямом солнечном свете, так и в слабоосвещенных помещениях.

Кроме того, экран имеет значительно меньшую толщину, чем это достижимо с применением обычных дисплейных технологий, а также может изгибаться в разных направлениях, предоставляя небывалую свободу в выборе дизайнерских решений.



НЕТ ПРЕДЕЛА МИНИАТЮРИЗАЦИИ



Фирма I/OMagic расширила модельный ряд портативных устройств для хранения данных, представив GigaBank 6.0.

Этот продукт имеет габариты 51×13×64 мм и весит примерно 60 г, при этом предоставляет до 6 GB дискового пространства для размещения резервных копий, музыки в формате MP3 и прочих файлов большого размера для переноса их с одного компьютера на другой.

Питание GigaBank 6.0 осуществляется через интерфейс USB 2.0 – соответствующий разъем, когда не используется, задвигается в корпус устройства. Накопитель поддерживает горячее подключение к ПК и совместим с операционными системами Windows XP/2000/Me/98SE.

Продажи GigaBank 6.0 планируется начать в мае 2005 г. по рекомендуемой розничной цене (в США) $199.

НЕ ТОЛЬКО «АЛЛО», НО И «ЧИЗ»



Первая ассоциация, которая возникает у отечественного пользователя, когда он слышит название компании ZyXEL, – «модемы». Однако ассортимент ведущего разработчика сетевых решений на базе интернет-технологий этим не ограничивается.

Не так давно компания анонсировала бытовой IP-видеофон ZyXEL P-5000W. Это многофункциональное устройство имеет сенсорный экран, встроенную камеру, оснащено пультом дистанционного управления и Bluetooth-интерфейсом для подключения телефонной гарнитуры.

По словам Аллена Лина, менеджера подразделения абонентских устройств компании ZyXEL, большой и контрастный цветной сенсорный ЖК-экран делает видеофон ZyXEL P-5000W еще более удобным при осуществлении покупок в интернет-магазинах, просмотре прогнозов погоды, экономических новостей, музыкальных клипов и рекламы. В домашних условиях ZyXEL P-5000W может использоваться как персональный информационный менеджер с функцией календаря и адресной записной книжки.





BenQ FP71E+

Цена – $395

Продукт предоставлен
«Навигатор»,
тел. (044) 241-9494

Диагональ
17"

Максимальный размер изображения
1280×1024 пиксела

Время отклика
8 мс

Максимальная яркость
300 кд/м²

Контрастность
500:1

Углы обзора (гориз./верт.)
140°/130°

Разъемы
VGA D-Sub, DVI

За последние месяцы количество моделей ЖК-мониторов, для которых заявленное время реакции элементов 8 мс, растет лавинообразно, производители выпускают все больше быстрых устройств. Но в отличие от предшественников, для современных быстродействующих дисплеев производительность и качество изображения – не взаимоисключающие понятия.

Достойным представителем современных быстрых мониторов является BenQ FP71E+. Он выполнен в довольно стандартном корпусе, содержащем и некоторые эстетические элементы. Хотя наличие яркой голубой подсветки кнопки питания сложно назвать удачной идеей: в условиях недостаточной освещенности этот светодиод вносит заметный дискомфорт в работу с монитором, правда, при дневном или искусственном свете его влияние существенно ниже.

Одно из главных заявленных достоинств BenQ FP71E+ – высокое быстродействие. И следует отметить, что в процессе экспресс-тестирования он его подтвердил. Видеофильмы, динамичные трехмерные сцены практически не выявляют смазываний или снижения яркости элементов изображения. Также на «отлично» монитор прошел тест на прокрутку текста в обычном и инверсном режимах. Только при перемещении черного объекта на белом фоне был заметен слабый шлейф.

В то же время качество картинки, которую демонстрирует BenQ FP71E+, можно назвать хорошим, хотя и не отличным. Но замечания, высказанные в его адрес (провал яркости подсветки вдоль верхней и нижней сторон, небольшая пересвеченность изображения, узкий диапазон регулировки яркости), вряд ли будут критичны при любительском или игровом использовании устройства.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Скоростной монитор для игр и просмотра видео

ЗА
Быстрые матрица и электроника

ПРОТИВ
Слегка пересвеченное изображение; неравномерность подсветки

ASUS VENTO 3600

Цена – $160

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Отсеки
4×5,25", 4×3,5"

Предустановленные вентиляторы
1×12 см

Разъемы на лицевой панели
4×USB, Audio in/out

Блок питания, мощность
Опциональный

Габариты
308×527×627 мм

Этот корпус произвел настоящий фурор в нашей редакции. Если вместо логотипа с надписью VENTO на лицевой панели поместить значок Ferrari, а в числе 3600 убрать один нолик, получится классическое произведение искусства итальянских мастеров. Правда, в этом случае цена и вовсе взлетит до небес, так что пусть уж остается как есть – VENTO 3600.

Сходство с гоночным болидом заключается не только в ярком окрасе и «аэродинамических» формах. Инженеры создавали этот «кузов» с расчетом на самые большие скорости, т. е. на самые мощные компоненты. Охлаждение «двигателя» – центрального процессора, усиливается с помощью специального воздуховода, выходящего на боковую панель. Два воздухозаборника выполняют не только эстетическую функцию (кстати, у них внутри еще и подсветка предусмотрена), но и помогают в охлаждении особо горячих деталей – жесткого диска и видеокарты. Усилить приток воздуха можно с помощью установки вентилятора на боковую панель, но в любом случае на задней стенке предусмотрен 12-сантиметровый кулер, создающий необходимую «тягу».

Пластиковый «обвес» VENTO 3600, как и «дверца» на лицевой панели, обеспечивают довольно эффективную звукоизоляцию. С этой же целью предусмотрены резиновые втулки в съемном отсеке для жестких дисков. Инженеры постарались максимально облегчить пользователю установку приводов и плат расширения: все это можно осуществить без использования отвертки, что дает дополнительные очки этому корпусу. Сзади предусмотрена защитная «рама», которая предотвратит излом кабелей, если слишком близко придвинуть корпус к стене. Таким образом, VENTO 3600 позволяет «прокатиться с ветерком», причем с комфортом.

ВЕРДИКТ ★★★★★



«Формула 1» в мире компьютерных корпусов

ЗА
Эффектный дизайн; качественное шасси; комфортный в сборке и в работе

ПРОТИВ
Высокая цена, учитывая, что блок питания придется покупать отдельно

Fujitsu Siemens LifeBook T4010D

Цена – $2800

Продукт предоставлен «МУК», тел. (044) 490-5171

Процессор Intel Pentium M 725 (1,6 GHz, ядро Dothan)

Оперативная память 512 MB DDR333

Чипсет Intel 855PM

Экран 12" XGA (1024×768)

Жесткий диск 40 GB (4200 об/мин, кэш 2 MB)

Оптический привод CD-RW/DVD Combo

Сетевые возможности 10/100/1000 Ethernet, модем 56K, Wi-Fi 802.11a/b/g, Bluetooth

Габариты (Ш×Г×В) 293×244×35 мм

Масса 1,95 кг (с батареей)

Время автономной работы ~3 ч 10 мин от литий-ионной батареи, 4800 мА·ч (10,8 В)

Интерфейсы USB 2.0 (2), PCMCIA, FireWire, VGA, наушники, микрофон порт-репликатор: USB 2.0 (4), VGA, DVI, RJ45, Audio-out

Операционная система Windows XP Tablet PC Edition 2005

Tablet PC – пожалуй, наиболее перспективная платформа с точки зрения домашнего использования. Взять в руки «планшетку», устроиться на диване и просмотреть новости или почту, просто касаясь заголовков стилусом, – такой комфорт недоступен с обычным ноутбуком, не говоря уже о настольном ПК. Fujitsu Siemens LifeBook T4010D делает шаг в этом направлении: удобство Tablet PC здесь сочетается с функциональностью и мощью современных портативных ПК.

12-дюймовый XGA-экран с разрешением 1024×768 отличается широкими углами обзора и хорошей цветопередачей. Быстродействия матрицы более чем достаточно для просмотра динамичного видео. Панель, чувствительная к нажатию, имеет матовое покрытие, несколько непривычное для тех, кто работал с обычными ноутбуками.

Клавиатура приятного светло-серого цвета, тачпад обладает высокой точностью позиционирования, а его клавиши – мягкие и быстро находятся на ощупь. Единственное замечание: пользоваться кнопкой вертикальной прокрутки немного неудобно; она утоплена и довольно сильно сопротивляется нажатию. Впрочем, во многих случаях LifeBook T4010D лучше «сложить» и осуществлять навигацию прямо по экрану с помощью стилуса. И не только навигацию – великолепная система рукописного ввода текста придется по душе тем, кто еще не разучился писать, даже если почерк оставляет желать лучшего.

Как уже отмечалось, по оснащенности LifeBook T4010D ничем не отличается от «больших» ноутбуков. Процессор Pentium M 725 и объем памяти 512 MB ставят его в один ряд с настольными системами среднего уровня, а полный набор сетевых интерфейсов и емкие аккумуляторы превращают данную модель во «внедорожник». Единственный недостаток такой универсальности и выносливости – значительная масса как для «планшетки».

ВЕРДИКТ ★★★★★

Удачный вариант ноутбука-трансформера с богатой функциональностью

ЗА	ПРОТИВ
Эргономика Tablet PC в сочетании с оснащенностью полноценного ноутбука	Значительная масса как для «планшетки»; высокая цена



ViewSonic VP191

Цена – $600

Продукт предоставлен «Квазар-Микро», тел. (044) 239-9999

Диагональ
19"

Максимальный размер изображения
1280×1024 пиксела

Время отклика
8 мс

Максимальная яркость
250 кд/м²

Контрастность
800:1

Углы обзора (гориз./верт.)
170°/170°

Разъемы
2×VGA D-Sub, DVI

Когда речь заходит о «скоростных» мониторах, обычно само собой подразумевается, что речь идет о LCD-панелях, выполненных по технологии TN+Film. Но, несмотря на все ее преимущества в плане быстродействия, общеизвестными являются также и недостатки: ограниченные углы обзора и несовершенная цветопередача. Кроме того, при измерении времени отклика производители иногда слегка лукавят и приводят лишь его минимальное значение – для переключения пиксела из черного в белый цвет и наоборот. При этом переходы между оттенками серого могут занимать существенно больший промежуток времени, чем пресловутые 8 мс.

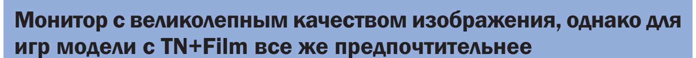
Всех этих недостатков лишены альтернативные технологии LCD-панелей, в том числе MVA. Однако до сих пор еще никому не удавалось достичь для нее высоких показателей быстродействия, обычно они составляют порядка 20 мс. И вот, после длительного периода проб и ошибок, результат наконец перед нами.

ViewSonic VP191 – первый монитор, чья матрица выполнена по технологии MVA и обладает быстродействием... 8 мс! По крайней мере, именно такую скорость переключения между оттенками серого заявляет производитель, а возможным это стало благодаря специальным технологиям – ClearMotiv и Amplified Impulse.

Сразу о качестве неподвижного изображения – оно, на наш взгляд, идеально. Единственное пожелание разработчику – в следующей модели немного увеличить максимальную яркость или предусмотреть специальный режим для кино и игр.

Что же касается скорости, то вот здесь наше мнение и заявления производителя несколько расходятся. Все же по сравнению с моделями на TN+Film смазывание в играх на VP191 более заметно. А вопрос, устроит ли это вас, стоит решать, только опробовав монитор лично.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Монитор с великолепным качеством изображения, однако для игр модели с TN+Film все же предпочтительнее

ЗА	ПРОТИВ
Отличное качество неподвижной картинки (MVA-матрица)	Максимальная яркость не бьет рекордов; реальное быстродействие не столь высоко, как ожидалось

Gembird AP-880

Цена – $12

Продукт предоставлен GMB Ukraine, www.gembird.ua

Наушник
40 мм, динамического типа

Сопротивление
32 Ом

Чувствительность
102±4 дБ

Диапазон частот
50 Hz – 20 kHz

Максимальная мощность
100 мВт

Микрофон
конденсаторного типа

Чувствительность
-60±3 дБ

Диапазон частот
50 Hz – 16 kHz

Масса
295 г

Разъем
3,5 мм

Длина кабеля
2,4 м

К сожалению, комплект из микрофона и наушников AP-880 не успел в наше тестирование гарнитур («ДПК», № 3, 2005), а ведь продукт у Gembird получился очень достойный.

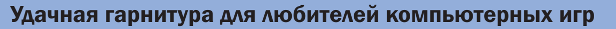
Напомним вкратце, в чем главное отличие гарнитур от обычных наушников. Такие наборы предназначаются в первую очередь для игр, IP-телефонии, программ обучения языку – то есть тех приложений, в которых не требуется сверхвысокое качество звучания или записи, а вместо этого акцент делается на чистоте и отсутствии помех. Естественно, говорить о прослушивании музыки в таких наушниках нельзя, для этого стоит приобретать специализированные устройства.

Качество звучания Gembird AP-880 оказалось на весьма высоком уровне, по крайней мере если сравнивать с недавно рассмотренными комплектами. Также стоит упомянуть о вибрации. В этой гарнитуре имеется возможность включить виброрежим, который будет сопровождать басы ощутимым ударом по ушам слушателя. Хард-рок-композиции, таким образом, превращаются в настоящую пытку. Однако в играх, особенно в динамичных боевиках, вибрация вполне уместна, поскольку усиливает эффект от выстрелов и взрывов. Долго так играть, конечно, нельзя, но в качестве эксперимента попробовать стоит.

Микрофон отработал отлично. Запись ясная и хорошо различимая, голос узнается без труда, помехи практически отсутствуют. От игровой гарнитуры большего и не требуется.

В целом Gembird AP-880 получилась очень удачной и при этом недорогой гарнитурой для любителей динамичных игр и тех, кто пользуется IP-телефонией.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Удачная гарнитура для любителей компьютерных игр

ЗА	ПРОТИВ
Качественный микрофон; хорошее звучание; дизайн	Вибрация

Revoltec Procyon II



Цена – $40

Продукт предоставлен
Revoltec, www.revoltec.com.ua

Необычный «комбайн» производства немецкой компании Revoltec сочетает в себе два полезных устройства. Компактный кард-ридер с разъемом USB 2.0, поддерживающий шесть основных форматов карт памяти (CF, SD, MMC, SM, Memory Stick и Microdrive), допускает внешнее подключение отдельно от док-станции. При этом второй элемент – многофункциональная док-станция для кард-ридера – монтируется в пятидюймовый отсек компьютера. На панели размещены дополнительные внешние коннекторы: Serial ATA, USB 2.0, FireWire и аудио (три разъема). Эстетов порадуют три разноцветные декоративные акриловые накладки, поставляемые в комплекте. Благодаря двухблочной компоновке Procyon II гораздо функциональнее обычных 5,25-дюймовых кард-ридеров, так как может использоваться не только с ПК, но и с ноутбуками, а также в качестве портативного флэш-драйва.

ВЕРДИКТ ★★★★★

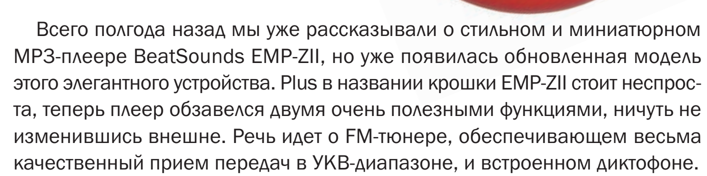
Удобное многофункциональное устройство



BeatSounds EMP-ZII Plus

Цена – $145

Продукт предоставлен
Sinuk Technology,
тел. (044) 536-0230



Всего полгода назад мы уже рассказывали о стильном и миниатюрном MP3-плеере BeatSounds EMP-ZII, но уже появилась обновленная модель этого элегантного устройства. Plus в названии крошки EMP-ZII стоит неспроста, теперь плеер обзавелся двумя очень полезными функциями, ничуть не изменившись внешне. Речь идет о FM-тюнере, обеспечивающем весьма качественный прием передач в УКВ-диапазоне, и встроенном диктофоне.

Остальные характеристики устройства остались неизменными – небольшие габариты (53×45×17 мм), смехотворный вес (25 г), цветной экран-перевертыш, поддержка форматов MP3 и WMA, украинских ID3-тегов и пользовательских заставок, перепрошивка firmware.

Одним словом, если у вашей девушки нет MP3–плеера, BeatSounds EMP-ZII Plus – именно то, что стоит ей подарить, тем более что смотрится он на шее как элегантное украшение.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Элегантное hi-tech-украшение для любимой девушки





Samsung Miniket VP-M110S

Цена – $700

Продукт предоставлен представительством компании Samsung Electronics в Украине, тел. 8-800-502-0000

Матрица	CCD, 1/6", около 800 тыс. пикселов
Масштабирование видеоизображения	Оптическое/в сочетании с цифровым 10x/100x
Объектив	2,4–24 мм (для фото и видео), f/1,8–2,4
Максимальный размер фото/видео	800×600/ 720×576 пикселов
ЖК-монитор	Цветной, 2", 210 тыс. пикселов
Минимум освещенности	3 лк
Память	1 GB встроенной памяти
Интерфейсы	USB 2.0, A/V-out
Габариты (Ш×В×Г)	70×30×42 мм
Масса (без батареи и кассеты)	80 г

Miniket VP-M110S можно смело отнести к классу электронных МФУ, именуемых сегодня модным словечком «гэджет». Продукт совмещает в себе функции сразу шести устройств: камкордера, фотоаппарата, Web-камеры, MP3-плеера, диктофона и флэш-накопителя данных.

Управлять Miniket очень просто: с помощью переключателя *Off → Mode*, расположенного на задней панели, следует отобразить на подвижном ЖК-мониторе специальное меню и посредством навигационных элементов выбрать нужный режим работы.

Впечатляет наличие у данной малютки 10-кратной оптики и высококачественного стереомикрофона на верхней панели. Видеокамера и фотоаппарат предусматривают съемку с дополнительной подсветкой от светодиода, расположенного спереди под объективом. Правда, нужно постоянно помнить, чтобы во время видео- или фотосессии случайно не закрыть его пальцами правой руки.

Поддерживается также режим контровой съемки, благодаря которому легко запечатлеть объект, находящийся в тени, на фоне окна, неба, моря, заснеженной горы и т. д.

При задействовании интерфейса USB модель Miniket VP-M110S может работать как съемный диск, в качестве Web-камеры и напрямую подключаться к PictBridge-совместимым принтерам.

Камера довольно медленно готовится к работе, хотя оснащена быстрой системой трансфокации объектива. Качество кодирования видео в MPEG-4 в режиме *Super Fine* очень хорошее, а вот фотоизображение размером 800×600 пикселов вряд ли сегодня кого-то может удовлетворить. Зато со всеми остальными функциями модель справляется на «отлично». Правда, возможно, придется обзавестись более приличными наушниками.

ВЕРДИКТ 

Универсальное стильное и модное устройство на все случаи жизни

ЗА
«Шесть в одном»: камкордер, фотоаппарат, Web-камера, MP3-плеер, диктофон, флэш-накопитель данных; 1 GB встроенной памяти

ПРОТИВ
Неудовлетворительный размер фотоизображений; медленная подготовка к работе видеокамеры

LG Flatron L1740B/P

Цена – $399 ($440 за L1740P)

Продукт предоставлен DataLux, тел. (044) 249-6303

Диагональ	17"
Максимальный размер изображения	1280×1024 пиксела
Время отклика	12 мс
Максимальная яркость	250 кд/м²
Контрастность	550:1
Углы обзора (гориз./верт.)	160°/140°
Разъемы	VGA D-Sub (плюс DVI у L1740P)

Новая серия LG идет на смену «двадцаткам», что хорошо видно по внешнему виду моделей L1740B/P: мониторы стали более изящными за счет небольшого «фейслифтинга». Теперь к черному и серебристому цветам корпуса добавлен белый, а круглая кнопка включения с синей светодиодной подсветкой заменена сенсором; индикатор питания выполнен в виде волны и чем-то напоминает смайлик. Органы управления надежно «замаскированы» в угоду дизайну – надписи практически неразличимы. Найти их можно на правой грани рамки дисплея, и пользоваться ими придется на ощупь, что потребует определенной тренировки.

Что касается качества изображения, то мониторы LG Flatron L1740B/P порадовали равномерностью сплошных и градиентных заливок. Запас яркости довольно большой, подсветка также не вызывает нареканий. Особенности TN-технологии проявляются при отображении фото: высокий контраст приводит к клиппингу в светлых областях, однако этого можно избежать с помощью правильной настройки. А вот извечный недостаток вертикального угла обзора, который преследует мониторы на TN-матрицах, компенсировать ничем не удается. И потому рекомендовать данные модели можно скорее игрокам, чем фотолюбителям, тем более что для такой специализации у LG Flatron L1740B/P есть все предпосылки: движущиеся объекты на экране практически не смазываются благодаря малому времени отклика матрицы. Очень хорошо продумана и технология оперативной настройки изображения f-engine, которая позволяет увидеть, как меняется картинка в процессе регулировки. Из двух моделей мы, конечно же, выбрали бы L1740P, так как она оснащена DVI-интерфейсом, необходимым для обеспечения максимальной четкости изображения, но разница в $50 может стать решающим аргументом в пользу более доступной версии L1740B.

ВЕРДИКТ 

Хороший игровой монитор с эффектным дизайном

ЗА
Высокое быстродействие матрицы; прогрессивные технологии настройки изображения; привлекательный внешний вид

ПРОТИВ
Как всегда, вертикальный угол обзора TN-матрицы оставляет желать лучшего







КОРПУСА CHIEFTEC – КАЧЕСТВО И СТИЛЬ

Публикуется на правах рекламы

Компьютерные корпуса Chieftec хорошо известны украинским пользователям. Безупречное качество изготовления, удобство сборки и стильный фирменный дизайн – вот основные достоинства, благодаря которым продукция этой марки завоевала столь высокую репутацию.

Выпускает корпуса Chieftec тайваньская компания Chieftec Industrial Co., Ltd. Она была основана в 1990 году и на сегодняшний день является одним из мировых лидеров по производству высококачественных компьютерных корпусов.

В линейке Chieftec присутствует весь спектр решений для построения ПК любого класса – от надежной офисной машины до высокопроизводительной домашней системы или сервера. Для всех корпусов этой марки характерны такие отличительные черты, как высокое качество шасси (используется сталь толщиной 1 мм), продуманность конструкции, традиционная для Chieftec, – все острые кромки закруглены и тщательно обработаны во избежание порезов при сборке, тщательная планировка системы циркуляции воздуха для оптимального охлаждения наиболее горячих компонентов. Стоит отметить, что все корпуса Chieftec полностью соответствуют термальным и акустическим спецификациям Intel и комплектуются высококачественными блоками питания под собственной торговой маркой (также доступными в розничной продаже), что дает гарантию стабильной работы самых производительных систем любых конфигураций.

Наибольший интерес представляют линейки корпусов серий BX, CX и DX, которые обладают всем необходимым для построения hi-end ПК – вместительностью, надежностью конструкции, стильным дизайном.

Серия BX – это предназначенные для домашнего применения корпуса формфактора Medium Tower с максимальным размером и функциональностью. Основные их особенности – корзина для жестких дисков, рассчитанная на шесть устройств; крепление материнской платы с помощью зажимов; возможность установки до четырех вентиляторов размером 80 мм и двух – 90 мм; пылезащитный фильтр, что немаловажно при столь мощной системе охлаждения; замки на боковой стенке и передней панели. Есть возможность комплектации сменными передними панелями различных цветов и боковой стенкой с прозрачным окном.

Отличительными чертами линейки CX являются удобство работы с корпусом, приятный дизайн и продуманность конструкции при сохранении всех основных технологических достоинств серии. Монтаж жестких дисков осуществляется с помощью специальных салазок, а корзина, повернутая на 90°, дает возможность устанавливать устройства буквально одним движением.

Серия DX заслужила исключительно положительные отзывы пользователей благодаря качественному исполнению, вместительности и солидному дизайну. Корпуса этой линейки, доступные в нескольких цветовых решениях, отлично подойдут как для создания производительного «энтузиастского» ПК, так и сервера начального уровня.

Учитывая широчайший спектр качественных корпусов Chieftec, доступных теперь на украинском рынке в полном объеме, пользователь сможет выбрать наиболее подходящую ему по дизайну и конструктивным решениям модель. При этом, каков бы ни был выбор, он гарантированно не станет ошибочным.

Официальный дистрибьютор продукции Chieftec в Украине — компания IT-Link: тел. (044) 490-9533, www.it-link.com.ua

Киев:
«Алси»..........(044) 244-5425
«Корифей»..........(044) 492-7363
«Ланжерон»..........(044) 253-8889
Магазин «Цифровий світ»..........(044) 230-8700
«Небеса»..........(044) 464-9426
ЧП «Петрук»..........(044) 455-9071
«Эверест»..........(044) 464-5555

Донецк:
«НЭП»..........(062) 334-0068

Львов:
«Приоритет»..........(0322) 37-7530

Одесса:
«Н-Бис»..........(048) 777-7070

Симферополь:
«Эпицентр»..........(0652) 49-3330

Харьков:
«Спецвузавтоматика»..........(057) 712-1717
«Стелс»..........(057) 714-3956
«Таргет»..........(0572) 58-5805



Olympus µ:robe MR-100

Цена – $246

Продукт предоставлен
Datalux,
тел. (044) 249-6303

Объем памяти
5 GB

Поддерживаемые форматы
MP3, WMA

Питание
Встроенный аккумулятор Li-ion, подзарядка через крэдл

Интерфейс
USB 2.0

Полку MP3-плееров со встроенным жестким диском прибыло. Проигрыватель Olympus m:robe MR-100, оснащенный винчестером емкостью 5 гигабайт, позволит забыть об ограничениях по объему музыки, которую можно «взять в дорогу».

Комплект поставки включает в себя мягкий замшевый чехол для переноски, удобный пульт ДУ (впрочем, он мог бы быть и поменьше) и крэдл, посредством которого устройство подключается к ПК и сети.

Выглядит m:robe MR-100 очень стильно и броско – красные диоды, обозначающие сенсорные кнопки управления на зеркальной панели устройства действительно производят впечатление. Эргономичность плеера не вызывает вопросов – сенсорное управление очень удобно и почти не уступает таковому в знаменитом Apple iPod: бродить по меню с его помощью одно удовольствие. К сожалению, ПО для компьютера, обеспечивающее работу с контентом, не так хорошо – оно не отличается интуитивностью и не позволяет осуществлять навигацию по папкам, предлагая лишь плейлисты.

Качество прилагающихся наушников оставляет желать лучшего, так как они не обеспечивают должной звукоизоляции. Впрочем, мы всегда рекомендуем использовать с портативными плеерами стоящие наушники вроде KOSS Porta Pro. Сам плеер обладает невысокой громкостью звучания, что обусловлено требованием европейского законодательства. Можно также посетовать на отсутствие FM-тюнера, который в подобном устройстве смотрелся бы более чем уместно.

Тем не менее m:robe MR-100 выглядит потрясающе и, несомненно, является удачным имиджевым аксессуаром. И в таком качестве отмеченные недочеты не могут быть признаны слишком серьезными.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Стильный MP3-плеер, хотя и не лишен некоторых недостатков

ЗА	ПРОТИВ
Отличный внешний вид; удобное сенсорное управление; богатая комплектация	Неудачные наушники в комплекте; отсутствие FM-тюнера и диктофона; не очень удобная работа с музыкальными файлами



Trustmaster Force Feedback Joystick

Цена – $83

Продукт предоставлен
Entry,
тел. (044) 238-0470

Количество осей
4 (тангаж, крен, курс, газ)

Количество каналов Force Feedback
2 (тангаж, крен)

Количество кнопок
8

Автоматическая калибровка
Есть

Блок питания
Внешний

До недавнего времени Trustmaster оснащал функцией *force feedback* только джойстики верхнего уровня с РУД, но вот появился продукт с поддержкой данной технологии и в более доступной серии.

Дизайн Force Feedback Joystick абсолютно стандартен для Trustmaster. Рукоятка достаточно ухватистая, ладонь удобно лежит на гарде. Правда, резиновые элементы ручки, обещанные производителем, оказались всего лишь пластиком, выглядящим «под резину».

А вот эргономика некоторых клавиш подкачала. Достать кнопку № 3 на правой грани «набалдашника» рукояти можно только вывернув указательный палец и сняв его с курка. Очень сложно в горячке боя распознать кнопки на основании джойстика, стилизированные под декоративные элементы.

Особо стоит сказать о работе системы силовой обратной связи. В играх, не поддерживающих ее, моторы имитируют пружинную загрузку РУС по тангажу и крену. При этом в курсовом канале управления установлена обыкновенная пружина, что не способствует точному, ювелирному пилотированию. Так что назвать Trustmaster Force Feedback Joystick устройством для чистых пилотажников сложно.

Но зато в напряженном воздушном бою система обратной связи позволяет только по усилиям на рулях чувствовать машину, удерживая ее на грани срыва (а трясет рукоятку на критических углах очень сильно). Мощные моторы джойстика сразу напоминают, что активное пилотирование – это тяжелый физический труд.

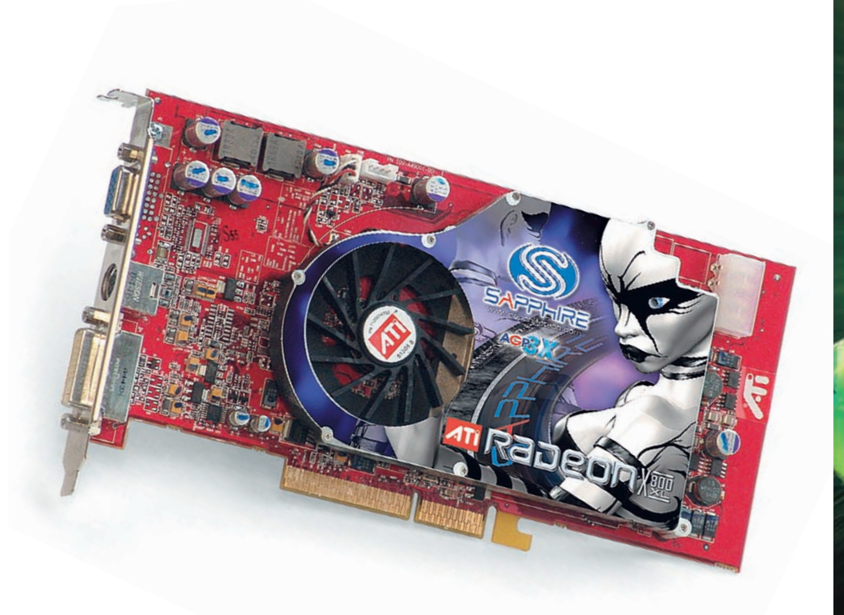
В результате наличие системы обратной связи дает возможность глубже погрузиться в виртуальную реальность боевых авиационных и космических симуляторов, в которых для управления используется РУС, а не штурвал.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший джойстик для активных воздушных боев, но не лучший для гражданских симуляторов

ЗА	ПРОТИВ
Мощные моторы системы обратной связи	Некоторые кнопки расположены неудобно; точность центрирования рукоятки недостаточна



Sapphire Radeon X800 XL

Цена – $400

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-3741

Интерфейс
AGP 8X

Графическое ядро
ATI R430

Видеопамять
256 MB GDDR3, 256 бит

Стандартные частоты (чип/память)
400/980 MHz

Возможный разгон (чип/память)
440/1160 MHz

Разъемы
1×D-Sub, 1×DVI-I, 1×S-Video in/out

Владельцы «морально устаревших» систем с AGP получили еще один шанс продлить жизнь своим ПК, не меняя платформу. То, что это продукт качественно иного уровня по сравнению с моделями GeForce 6600 GT, протестированными в прошлом номере, становится понятно при запуске Counter-Strike: Source Video stress test. 112,7 fps в стандартном режиме – такого результата не добьешься от GeForce 6600 GT никакими разгонами (флагман прошлого поколения Radeon 9800 XT в тех же условиях выдает всего 70,6 fps). Что ни говори, а графический «двигатель с 16 цилиндрами» развивает куда большую мощь в сравнении с 8-конвейерными решениями. Впрочем, такую видеокарту покупают, чтобы «догнать» более дорогостоящие Radeon X800 Pro и X800 XT. С первым здесь особых проблем не возникает: отставание по тактовым частотам ядра компенсируется увеличенным числом конвейеров. Ну а чтобы «настичь» Radeon X800 XT, приходится повозиться с разгоном. Из данного экземпляра нам удалось выжать 440 MHz по ядру и 1160 MHz по памяти и получить результат 121,5 fps, что в какой-то степени приблизило нас к Radeon X800 XT с его 500/1000 MHz. Что касается конкуренции с продуктами NVidia, Radeon X800 XL успешно выступает против GeForce 6800 GT по характеристикам и по быстродействию, имея при этом существенное преимущество в цене.

Мы заметили в данной модели, что вентилятор не сбавляет обороты автоматически при снижении нагрузки. Хотя его и удается «утихомирить» с помощью утилиты RivaTuner (*www.nvworld.ru*), лучше бы это происходило без вмешательства пользователя. В общем и целом, AGP Radeon X800 XL – наилучший выбор для модернизации системы, в свете чего «бонусная» VIVO-функциональность делает продукт от Sapphire особенно привлекательной покупкой.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Radeon X800 XL – оптимальный выбор в высокопроизводительном сегменте

ЗА	ПРОТИВ
Отличное соотношение цены и быстродействия; VIVO-функциональность	Частоту вращения вентилятора приходится регулировать вручную









SVEN MS-320U

Цена – $69

Продукт предоставлен
«Зеленая Волна», www.sven.ua

Конфигурация
2.1

Мощность (сателлиты/саб), RMS
41 (25+2×8) Вт

Динамики, сателлиты
1×3"+1×12"

Динамики, саб
1×5,25"

Управление
на лицевой панели сабвуфера (power, bass, treble, volume, play/stop, next)

Модель MS320U является старшей среди трех двухканальных мультимедийных систем этой серии. Единственное отличие данного комплекта от MS320 состоит в довольно оригинальной идее встроенного MP3-плеера.

Полезно ли такое нововведение? Ответ на этот вопрос не может быть однозначным, но сам факт того, что мультимедийная акустическая система способна самостоятельно проигрывать MP3-файлы, уже заслуживает внимания. Нужно лишь иметь любой flash-носитель с записанными на нем композициями в данном формате – отключив провод, ведущий к ПК, и вставив брелок в USB-порт на лицевой панели сабвуфера, можно смело нажимать *Play*. Управление MP3-плеером осуществляется с помощью всего двух кнопок, причем система понимает каталоги и даже при использовании кард-ридера легко ориентируется в нескольких носителях.

Звучание можно оценить как неплохое, с достаточно качественными басами и высокими частотами. Правда, для этого приходится выкручивать регулятор басов сабвуфера практически на максимум, что говорит о довольно скромном запасе его мощности.

Аскетичный серебристый дизайн подойдет к любому интерьеру. В качестве материала для всех компонентов системы применено дерево, а сателлиты экранированы, что позволяет без проблем ставить их вблизи ЭЛТ-мониторов. Из числа неудобств, бросающихся в глаза, – размещение всех регуляторов и кнопок на сабвуфере и отсутствие разъема для подключения наушников. Концепция «настольного» сабвуфера не совсем понятна с точки зрения качества звучания, да и не у всех есть лишнее пространство на рабочем месте для его немаленького корпуса.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Оригинальная бюджетная акустика со встроенным MP3-плеером

ЗА	ПРОТИВ
Неплохое звучание; MP3-проигрыватель	«Настольность» сабвуфера; небольшой запас мощности



Western Digital WD3200JB

Цена – $228

Продукт предоставлен
Compass, тел. (044) 531-9730

Интерфейс
EIDE Ultra ATA/100

Неформатированная емкость
320 GB

Объем кэш-буфера
8 MB

Количество пластин/головок
3/6

Гарантия
3 года

WD3200JB – новый флагман Western Digital – интересен не только своей вместительностью. Емкость 320 GB в пересчете на три пластины свидетельствует о повышенной плотности записи, что положительно сказывается на быстродействии. Но производительность определяется как физическими параметрами накопителя, так и его управляющей логикой. Разработчики усовершенствовали алгоритмы кэширования, за счет чего (как они заявляют) обновленная линейка WD Caviar SE может обходиться буфером на 8 MB в тех случаях, когда конкурентам приходится применять 16 MB. На практике скорость WD3200JB выводит его в лидеры среди EIDE-винчестеров. В частности, с задачей дефрагментации он справляется быстрее конкурентов, представленных в тесте 200-гигабайтовых накопителей: его время – 66 минут против 72 у ближайшего соперника и 92 у WD2000JD предыдущего поколения. WD3200JB показал отличный результат и в работе с мелкими файлами – 162 с, уступив лишь Seagate ST3200826A. Но при использовании более сложных методов оценки (например, с помощью Winbench 99 2.0 Business/High-End) он берет реванш, уверенно опережая Seagate Barracuda 7200.8 300 GB.

Однако, для достижения этих результатов разработчикам пришлось кое в чем пойти на компромисс. В связи с этим снизилось быстродействие при последовательном чтении и записи больших файлов (здесь WD3200JB уступил WD2000JD), оказался повышенным уровень шума от перемещения головок (хотя это и поправимо путем перевода привода в более тихий режим за счет увеличения времени доступа). И тем не менее данная EIDE-модель – один из самых привлекательных вариантов для модернизации системы, не имеющей поддержки SATA/NCQ.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших вариантов для модернизации дисковой подсистемы

ЗА	ПРОТИВ
Высочайшее быстродействие; минимальное тепловыделение	Активное перемещение головок отчетливо слышно

JUSTER ДАРИТ ВАМ ИСТИННЫЙ ЗВУК С 1981

Компания Juster широко известна на мировом рынке акустических систем с 1981 года, ее представительства открыты во многих странах Северной Америки, Европы и Азии. Под собственным брендом компания много лет успешно работает на рынке США, имея свои офисы в Лос-Анжелесе и Восточном Брансвике, тесно сотрудничая с IBM, Hewlett-Packard, Fujitsu Siemens, CompUSA, Boston Acoustics и многими другими.

Фирма производит акустические системы для известных брендов, которые уже много лет знакомы украинскому потребителю и зарекомендовали себя неизменным качеством и стабильностью спроса. Сегодня лучшие модели акустических систем присутствуют на нашем рынке под собственным брендом производителя. Международные сертификаты и признание пользователей подтверждают то качество, которого старается придерживаться компания при создании своих продуктов. В разработке новинок участвуют лучшие специалисты в области производства акустических систем Европы и Америки. Ассортимент, предлагаемый Juster, привлекает разнообразием линеек продуктов и моделей. Сегодня мы расскажем лишь о нескольких акустических системах, которые заинтересуют потребителей с разными требованиями к акустике.

Juster DHT-522

Выбрать многоканальную акустику для использования с ПК довольно сложно. Качество звучания, дизайн и цена – вот три параметра, на которых обычно акцентируется внимание покупателя. В этом смысле DHT-522 не подведет – оригинальное решение сделать все сателлиты разного формата в сочетании с довольно серьезными размерами сабвуфера заслуживает уважения, благодаря качественному и сбалансированному звучанию системы. Управление всей мощью 120-ваттного комплекта управляется с лицевой панели или с помощью удобного пульта ДУ. Четкость и равномерность поддержки сателлитов удачно сочетается с ровным и увесистым басом динамика сабвуфера.

Juster DHT-511

Компактные сателлиты пятиканальной акустической системы DHT-511 не займут много места и, в то же время, прекрасно впишутся в интерьер благодаря отделке под светлое дерево. Сабвуфер с 20-ваттным усилителем и пятиваттные колонки отлично справляются с различными стилями музыки, обеспечивая выверенное звучание как классических композиций, так и современной тяжелой музыки. Четкость и выразительность делают эту систему подходящей и для просмотра фильмов – рабочее место на время киносеанса превратится в отличный кинотеатр. Остается добавить только то, что цена на DHT-511 невысока, и подобная покупка не подорвет ваш бюджет.

Juster 3D-168D

Если домашний кинотеатр вам ни к чему и наибольший интерес вызывают классические системы 2.1, обратите внимание на эту модель. Основное преимущество именно этого комплекта перед конкурентами – отличное качество деревянного сабвуфера с оригинальной компоновкой динамика и фазоинвертора дает на выходе чистые и глубокие басы. Несмотря на его небольшую мощность (10 Вт), специальная функция Bass Boost позволит усилить низкие частоты и добавит насыщенности при более громком прослушивании.

Juster 3D-309

При дефиците свободного пространства поневоле приходится искать мультимедийную акустику небольших габаритов. Модель 3D-309 – один из удачных вариантов реализации подобной системы, где довольно солидный сабвуфер сочетается с маленькими изящными колонками, экономящими место на рабочем столе. Последние снабжены компактными динамиками мощностью по 2 Вт каждый, но это совершенно не мешает им четко и акцентированно воспроизводить высокие частоты. Плотный и насыщенный бас 10-ваттного сабвуфера удачно дополняет общее звучание, оставляя положительное впечатление от всей системы в целом.

Juster SP-218

Для любителей классики в линейке Juster есть прекрасная модель SP-218, отличающаяся стильным дизайном и качественным исполнением. Чего стоит один только корпус из благородного коричневого дерева. Мощности колонок по 5 Вт вполне хватит для озвучивания рабочего пространства, а частотный диапазон позволяет использовать эту пару при прослушивании любых композиций – от легких популярных мелодий до рока и классических произведений. В звучании преобладают средние и высокие частоты, но и басы довольно неплохи, учитывая отсутствие в комплекте сабвуфера.

JUSTER DHT-522



JUSTER DHT-511



JUSTER 3D-168D



JUSTER 3D-309



JUSTER SP-218

palmOne Treo 650

Цена – $700

Продукт предоставлен
компанией RRC,
тел. (044) 440-1511

Операционная система
Palm OS 5.4 Garnet

Процессор
Intel XScale PXA270
312 MHz

Память
32 MB RAM, 32 MB ROM

Объем области ПЗУ для хранения пользовательских данных
28 MB

Экран
TFT, 320×320 точек,
65 536 цветов

Слоты расширения
SD/MMC

Габариты
113×59×23 мм

Масса
178 г

Тип аккумуляторной батареи
съемная, Li-Ion

Интерфейсы
IrDA, USB, Bluetooth

Встроенная камера
VGA

Можно смело утверждать, что практически все обладатели карманных компьютеров являются также пользователями мобильной связи, и перед многими из них рано или поздно встает вопрос объединения двух устройств.

Treo 650 от компании palmOne – первый официально поставляемый в Украину коммуникатор на платформе Palm. Он работает под управлением Palm OS 5.4 (Garnet). Устройство оснащено 312-мегагерцевым процессором Intel PXA270 и 32 MB оперативной памяти, из которых пользователю доступно 28 MB. Следует отметить наличие модуля беспроводной связи Bluetooth и слота расширения SD/MMC. Встроенная камера радует непривычным быстродействием – картинка отображается на экране практически в реальном времени, легкое подтормаживание появляется лишь при записи роликов.

Но этот карманный компьютер – не совсем то, чего ожидали фанаты. Разрешение экрана неплохое, однако в устройстве такого класса оно могло быть и побольше, объем встроенной памяти тоже невелик. Самым же серьезным недостатком является отсутствие долгожданной шестой версии операционной системы Palm OS (Cobalt), в которой обещаны реальная многозадачность, высокое разрешение экрана и прочие возможности.

Treo 650 – единственный доступный в Украине коммуникатор, функционирующий под управлением Palm OS и обладающий современными характеристиками. Как бы то ни было, этот коммуникатор имеет достаточно широкие возможности, его производительности хватает для выполнения практически всех необходимых задач, а наличие дополнительных аппаратных средств (камера, Bluetooth и т. п.) делает его очень привлекательным.







ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошо оснащенный коммуникатор на базе Palm OS, позволяющий решать практически любые пользовательские задачи, обладая при этом небольшими размерами и солидным внешним видом

ЗА	ПРОТИВ
QWERTY-клавиатура; высокое быстродействие системы; хорошая эргономика; съемный аккумулятор	Небольшое разрешение экрана; отсутствие области графити; VGA-камера; невозможность создания профилей Bluetooth; высокая цена



Sapphire Radeon X700 Pro Toxic

Цена – $240

Продукт предоставлен
Sapphire Technology,
www.sapphiretech.ru

Интерфейс
PCI Express x16

Графическое ядро
ATI Radeon X700 Pro

Видеопамять
128 MB GDDR3, 128 бит

Стандартные частоты (чип/память)
425/860 MHz

Возможный разгон (чип/память)
480/1050 MHz

Разъемы
1×D-Sub, 1×DVI-I, 1×S-Video

Благодаря довольно высокой производительности при разумной цене видеокарты на основе Radeon X700 Pro стали достаточно популярным решением для платформы с поддержкой PCI Express. Из длинного ряда стандартных референсных продуктов выделяется оверклокерская версия Radeon X700 Pro от Sapphire с характерным названием Toxic.

Прежде всего видеокарты серии Toxic отличаются мощной и тихой системой охлаждения. Sapphire устанавливает специально разработанную модель Arctic Cooling VGA Silencer с кожухом из оранжевого акрила, светящегося в ультрафиолете. Такой кулер не только эффективнее, но и гораздо тише не раз критиковавшейся референсной системы охлаждения. Однако на этом преимущества Toxic не заканчиваются. В комплекте с картой поставляется совершенно неожиданный аксессуар – 10-сантиметровая неоновая лампа от Sharkoon для подсветки кожуха кулера. В корпусе с прозрачной боковой панелью такое оформление видеокарты будет смотреться очень даже... «токсично».

Фирменная утилита для оверклокинга A.P.E. является аналогом ATI Overdrive с расширенной функциональностью, позволяя автоматически разгонять графический чип и память. Следует отметить, что Sapphire Radeon X700 Pro Toxic имеет выдающуюся статистику по среднему разгонному потенциалу. По неофициальной информации, производитель использовал для изготовления этих карт графические чипы Radeon X700 XT, что вполне объясняет отменные результаты в оверклокинге.

В итоге продукт Sapphire по всем параметрам заслуживает звания образцово-показательной спецверсии – разработчик приложил много усилий для того, чтобы повысить привлекательность и так неплохой видеокарты.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный Radeon X700 Pro

ЗА	ПРОТИВ
Тихая и эффективная система охлаждения; отличный разгонный потенциал; «неонка» в комплекте	Цена высоковата

NEOVO: другой класс мониторов

В 1999 г. компания Associated Industries China решила заняться выпуском LCD-мониторов под брендом Neovo. На первый взгляд, в этом факте нет ничего удивительного, так как в те времена данная технология только начинала развиваться и ее рыночные перспективы были несомненны, а за производство LCD-дисплеев не брался только ленивый. Но все же фактор необычности здесь присутствует: сами мониторы очень выделяются на фоне продукции конкурентов. Не зря рекламный слоган компании звучит так: «Neovo: A Different Class Of Display».



Модель Neovo серии X

Модель	X-15AV	X-17AV	X-19AV	X-20AV
Диагональ, дюймы	15	17	19	20
Разрешение панели	1024×768	1280×1024	1280×1024	1600×1200
Контраст	400:1	500:1	700:1	600:1
Яркость, кд/м²	500	250	250	250
Время отклика (R/F), мс	5/11	15/10	15/10	15/10
Углы обзора (Г/В)	140°/120°	170°/170°	170°/170°	170°/170°
Интерфейс	VGA D-Sub, DVI (S-Video, Composite)	VGA D-Sub, DVI (S-Video, Composite)	VGA D-Sub, DVI (S-Video, Composite)	VGA D-Sub, DVI (S-Video, Composite)

Одно из основных отличий мониторов марки Neovo – необычный дизайн, сочетающий элегантность, стильность и технологичность, свойственные устройствам класса Hi-End. Имея высокую надежность и выдающееся качество изображения, эти дисплеи призваны удовлетворить запросы даже самого изысканного покупателя, которого не устраивает стандартное оформление обычных мониторов.

Гордость научно-исследовательского отдела компании – оптический фильтр NeoV, изготовленный из специального сверхпрочного стекла с многослойным покрытием. Основная цель, которую преследовали инженеры при разработке NeoV, – улучшение качества изображения на дисплее. И она была достигнута: NeoV пропускает 97,7% падающего на него света, что является гораздо лучшим показателем по сравнению с обычным стеклом (91%); кроме того, покрытие способствует снижению количества бликов и отражений – с 4,1% до 0,93%. При этом цвета на экране становятся мягче и приятнее, а детали изображения – более четкими, что уменьшает утомляемость при длительной работе. Еще одна особенность NeoV – его высокая прочность, благодаря которой дисплей надежно защищен от царапин и загрязнения. За эти инновации технология NeoV отмечена целым рядом (более 40) наград в средствах массовой информации в США, Европы и Азии.





Мониторы Neovo серии F и E

Из всех серий мониторов Neovo (среди них – экономичная F, элегантная мультимедийная E, стильная S) стоит отдельно остановиться на вершине продуктовой линейки компании – серии X. Помимо своего основного предназначения, эти мониторы являются еще и стильными предметами интерьера, а с помощью опционального ND-тюнера могут использоваться как LCD-TV.

Дисплеи серии X заключены в прочный металлический корпус, оснащены оптическим фильтром NeoV и цифровым входом DVI, а модели AV – еще и дополнительными видеовходами S-Video и Composite, благодаря чему они совместимы с бытовой видеоаппаратурой. За счет применения технологии NeoV достигнуты высокие показатели контраста и яркости, что в сочетании с малым временем отклика позволяет рекомендовать дисплеи серии X для мультимедиа – просмотра и редактирования фото, видео, домашнего кинотеатра, компьютерных игр.

Тем же, кто предъявляет к домашнему дисплею максимальные требования, стоит обратить внимание на модель X-20AV – вершину продуктовой линейки компании Neovo. Выразительный дизайн, высочайшие качество изображения, функциональность и надежность при диагонали в 20 дюймов (разрешение 1600×1280), пульт ДУ – все это делает X-20AV уникальным устройством, которому будут по плечу любые задачи.

Розничная продажа:

Киев
«АЗ» .... (044) 295-7677
«Алси» .... (044) 244-5425
«Астат» .... (044) 244-0927
«Вега-М» .... (044) 544-6415
«Галант/Галактика 21» .. (044) 544-6415
«Девиком» .... (044) 531-9531
Интернет-магазин
«Матрикс» .... (044) 495-2003
«Ирбис» .... (044) 537-2405
«Каре», магазин
«Цифровий світ» .... (044) 230-8700
«Компас» .... (044) 531-9730
«Корифей» .... (044) 492-7363
«Небеса» .... (044) 464-9426
«Орхус Компьютерс» .... (044) 494-4113
«СитиКом» .... (044) 501-9999
«СТЛайн» .... (044) 537-0245
«УкрКомплект» .... (044) 459-3804
Белая Церковь
«Компекс» .... (04463) 9-1970
Бровары
«Визит» .... (04494) 6-2061
Винница
«Венец» .... (0432) 35-6062
Днепропетровск
«Мастер груп» .... (056) 370-9896
Харьков
«Железо» .... (057) 705-1338
«Таргет» .... (0572) 58-5805

Официальный дистрибьютор продукции Neovo в Украине – компания IT-Link, тел. (044) 490-9533, www.it-link.com.ua.



Gembird FMP3-FMR

Цена – $69

Продукт предоставлен
GMB Ukraine, www.gembird.ua

Объем памяти
256 MB

Форматы
MP3, WMA

Функции
MP3-плеер, диктофон, FM-радио

Питание
Аккумулятор, заряжаемый по USB

Интерфейс
USB 1.1

Разъем USB
Mini USB

Глядя на этот миниатюрный плеер, хочется сравнить его со спичечным коробком. При таких маленьких габаритах внутреннее оснащение довольно серьезное, и скидок на размер делать не придется. Любителям слушать радио понравится встроенный FM-тюнер, а для записи голоса плеер снабжен неплохим микрофоном.

В комплект входят наушники, вмонтированные в нашейный шнурок для более удобного использования. К сожалению, этого добиться так и не удалось, поскольку на шнурке находится декоративная кнопка для отсоединения от него плеера, которая буквально «выстреливает» крепление при малейшем нажатии. Понятно, что в таком случае устройство очень легко потерять где-то на улице.

Расположение кнопок управления тоже не вызывает большого энтузиазма – клавиша Mode, служащая для входа в меню, помещена прямо возле разъема для наушников и становится практически недоступной при подключении последних. Кроме того, функции клавиш недостаточно продуманы – чего стоит только тот факт, что для регулировки звука нужно заходить в меню, навигация по настройкам заставит поломать голову даже опытных пользователей. Питается проигрыватель от встроенного аккумулятора через порт Mini USB, провод для которого придется отныне носить с собой.

Очередное неудобство проявилось после попытки подключить плеер к ПК. Резиновая заглушка, закрывающая разъем Mini USB на корпусе устройства, наотрез отказалась подчиняться и открылась только после применения подручных средств, которых в нужный момент может просто не оказаться. Подобные просчеты сильно сказываются на удобстве использования плеера.



Хорошо оснащенный, но весьма неудобный MP3-проигрыватель

ЗА	**ПРОТИВ**
FM-тюнер; диктофон	Неудачное управление; крепление шнура-ожерелья к плееру


Canon
CANON ZOOM LENS 3x
7.8-23.4mm 1:2.8-4.9
5.0
MEGA PIXELS

ПОРА ПОКУПАТЬ «ЦИФРУ»

тест фотокамер стоимостью до $500

Сергей Светличный



За год, прошедший с момента нашего предыдущего тестирования цифровых фотокамер, ситуация на рынке очень сильно изменилась. Если в прошлом году за сумму $400 купить хорошую функциональную камеру от именитого производителя было довольно затруднительно, то сейчас этот ценовой диапазон – едва ли не самый популярный. Достаточно сказать, что в ходе сбора устройств мы столкнулись с совершенно противоположной проблемой – при первом же приближении их набралось более четырех десятков! В конечном итоге нам удалось отобрать тринадцать камер, оставив лишь самые интересные и удачные модели. Этим, кстати, объясняется отсутствие низких оценок – слабые продукты сюда просто не попали.

Список в итоге получился довольно разношерстным – здесь есть и так называемые «аппараты для творческой съемки» с богатыми возможностями ручной настройки, и камеры для начинающих фотолюбителей, имеются «дальнобойщики» с оптическим зумом вплоть до 10х, ну а количество мегапикселов (популистский, откровенно говоря, параметр, на который ряд пользователей обращают слишком много внимания) колеблется от 4 до 7. В общем, в нынешнем тесте есть камеры на любой вкус – надеемся, что каждый читатель сможет найти что-то для себя.

Canon PowerShot A95





Модель PowerShot A95 пришла на смену популярной A80, причем список улучшений довольно обширен: увеличившееся количество мегапикселов, больший по размерам поворачивающийся LCD-дисплей, усовершенствованный режим записи видео, расширенный набор сюжетных режимов.

В ходе тестирования A95 показала отличную детализацию снимков, точную цветопередачу, корректный автоматический баланс белого и очень неплохую макросъемку. Эргономика аппарата также на высоте – он удобно лежит в руке, органы управления находятся именно там, где их и ожидаешь обнаружить. Единственный найденный недостаток (он, впрочем, в той или иной степени присущ всем камерам) – хроматические аберрации на некоторых снимках.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепная камера с богатой функциональностью и отличным качеством снимков

ЗА	ПРОТИВ
Превосходное качество изображения; широкий набор функций; поворотный LCD-дисплей	Дисплей хотелось бы побольше

Canon Digital IXUS 500



Корпус камеры традиционно для аппаратов серии IXUS выполнен из нержавеющей стали. В IXUS 500 используется система 9-точечной интеллектуальной автофокусировки (AiAF) и тот же специализированный процессор DIGIC для обработки изображений, что и в остальных современных цифровых камерах Canon, включая зеркальную EOS 10D.

В ручном режиме пользователь может выставить баланс белого, чувствительность и экспокоррекцию, при этом ручная фокусировка и установка выдержки/диафрагмы отсутствует.

Камера демонстрирует корректный автоматический баланс белого, хорошую детализацию и относительно низкий уровень шумов. На коротком фокусе заметно виньетирование по углам кадра.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Имиджевая камера с очень хорошим качеством снимков, однако функциональность могла бы быть и повыше

ЗА	ПРОТИВ
Удобство в управлении; металлический корпус; подсветка автофокуса; быстрая подготовка к работе	Нет ручной фокусировки и возможности вручную устанавливать выдержку/диафрагму

Casio Exilim Zoom EX-Z50



Камера оснащена 3-кратным объективом от Pentax, который использует систему складывающихся линз. Отличия от старшей модели EX-Z55 минимальны: 2-дюймовый LCD-дисплей против 2,5", а также некоторые детали оформления и размещение функциональных кнопок.

EX-Z50 позволяет вручную устанавливать баланс белого, чувствительность, экспокоррекцию, выбирать зону фокусировки, управлять мощностью вспышки.

По детализации снимков EX-Z50 несколько уступает другим камерам, однако этот аппарат обладает хорошей цветопередачей и корректным автобалансом белого. По краям кадра заметны хроматические аберрации, а на пейзажных снимках в солнечный день возможно появление блюминга.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Удобная компактная камера с неплохой функциональностью

ЗА	ПРОТИВ
Металлический корпус; быстрая подготовка к работе; гистограмма в реальном времени	Нет ручного режима установки экспопараметров; медленная запись изображения на карту памяти

Fujifilm FinePix E510



Компактная камера от Fujifilm может похвастаться хорошим макро (минимальная дистанция фокусировки – 3 см), реалистичной передачей оттенков кожи в портретном режиме, минимальной дисторсией на коротком фокусе и достаточно неплохой детализацией. При минимальных значениях светочувствительности матрицы картинка характеризуется умеренными шумами, с повышением же ISO включается автоматическая система шумоподавления.

Во время съемки при искусственном освещении картинка, отображаемая на LCD-мониторе, не сбалансирована по цветовой температуре, даже если введены соответствующие предустановки, т. е. адекватно оценить цветопередачу будущего кадра невозможно.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохой выбор для любителей творческой съемки

ЗА	ПРОТИВ
Большой ЖК-монитор; быстрый старт; хорошее макро; режим доразрядки батарей	Отсутствие возможности вывода гистограммы как при просмотре кадров, так и в реальном времени

Fujifilm FinePix S5100



Внешне S5100 производит впечатление уменьшенной в два раза копии зеркальной камеры – у нее даже видоискатель расположен точно над объективом. Сходство, разумеется, чисто внешнее – начинка у S5100 к зеркалкам не имеет никакого отношения. Зато благодаря такой форме корпуса аппарат очень удобно лежит в руке.

Набор функций впечатляет: подсветка автофокуса, ручные установки экспозиции/диафрагмы, брекетинг, запись в RAW и т. д.

Кадры получаются слегка перенасыщенными по цветопередаче, по краям заметны хроматические аберрации. Кроме того, часто ощущается общая замыленность снимков, видимо, возникающая вследствие некорректной работы системы шумоподавления.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Эффектно выглядящая камера с очень неплохим набором функций

ЗА	ПРОТИВ
Оптический зум 10х; компактные размеры; хорошая эргономика	Медленная подготовка к работе; некоторая замыленность снимков

Konica Minolta Dimage G600



Dimage G600 – стильная имиджевая камера в компактном металлическом корпусе. Ее меню простое и интуитивно понятное. Помимо полностью автоматического режима, имеется возможность ручной установки выдержки и диафрагмы (правда, для последней доступен выбор всего из двух значений – 2,8 и 4,7), изменение способа экспозамера и варьирование работы вспышки. Негусто, честно говоря, однако слабые ручные настройки отчасти компенсируются хорошей автоматикой. Кроме того, стоит отметить достаточно быструю подготовку G600 к съемке.

Камера демонстрирует очень неплохое оптическое разрешение системы «матрица – объектив», минимальную дисторсию на коротком фокусе, корректный автобаланс белого.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Имиджевая камера с очень хорошим качеством снимков

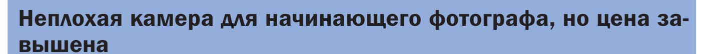
ЗА	ПРОТИВ
Компактный металлический корпус; уверенная работа автоматики; поддержка карт памяти SD/MMC и Memory Stick	Всего два значения диафрагмы в ручном режиме

Nikon Coolpix 4800



Первая модель в семействе Coolpix с длиннофокусным объективом. Ручных установок у этой камеры, прямо скажем, немного – чувствительность матрицы, режимы работы вспышки, пресеты баланса белого; вся остальная настройка осуществляется с помощью выбора одной из 15 сюжетных программ. Кроме очень хорошего оптического зума (8,3x), можно отметить макросъемку с 1 см (!). Но, увы, есть здесь недостатки и посерьезнее: узкий динамический диапазон, заметные шумы даже на малых значениях ISO, не самый лучший LCD, довольно высокая цена. В общем, для начинающего фотографа это неплохой выбор, но требовательному пользователю стоит обратить внимание на другие продукты.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Неплохая камера для начинающего фотографа, но цена завышена

ЗА	ПРОТИВ
Оптический зум 8,3x; подсветка автофокуса	Отсутствие ручных режимов; узкий динамический диапазон

Olympus Camedia C-470 Zoom



Это, пожалуй, самая простая камера в нашем тестировании – так называемый «начальный уровень». Из ручных настроек доступны лишь выбор режимов работы вспышки и фокусировки, регулировка баланса белого и ввод экспокоррекции.

C-470 демонстрирует очень неплохое макро, делая существенный акцент на объекте в зоне резкости и размывая задний план. Автоматический баланс белого в сложных условиях освещения зачастую ошибается, по краям кадра отчетливо заметны хроматические аберрации, а на коротком фокусе имеется незначительное виньетирование. По детализации снимков C-470 находится на уровне других камер своего класса.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Хорошая недорогая камера начального уровня

ЗА	ПРОТИВ
Компактность; простота и удобство в использовании	Весьма длительная запись снимка на карту памяти; хроматические аберрации по краям кадра

Olympus Camedia C-765 Ultra Zoom



Эта камера хоть и появилась в продаже уже год назад, до сих пор может похвастаться едва ли не лучшим соотношением цена/функциональность/качество.

Среди достоинств C-765 можно отметить следующие: десятикратный оптический зум, макросъемка с 3 см, отображение гистограммы в реальном времени, брекетинг по экспозиции, съемка с приоритетом выдержки/диафрагмы, а также ручная установка того и другого.

Цветопередача у данной модели достаточно точная, детализация – на уровне других камер с аналогичной диагональю матрицы. К минусам можно отнести лишь проявляющиеся иногда хроматические аберрации по краям кадра да заметные шумы при чувствительности ISO 200 и выше.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличная камера по умеренной цене

ЗА	ПРОТИВ
Очень хорошее качество изображения; оптический зум 10x; демократичная цена	Шумы на высоких значениях ISO; отсутствует горячий башмак

Pentax Optio MX4



По дизайну это устройство радикально отличается от традиционных цифровых фотоаппаратов и гораздо больше напоминает видеокамеру – таким образом, запись видео из функции «для галочки» превращается в действительно полезный и удобный инструмент.

MX4 имеет оптический зум 10x, причем за счет отсутствия выезжающих за пределы корпуса частей объектива достаточно быстро готовится к работе.

Говоря о качестве снимков, можно отметить неплохую разрешающую способность системы «матрица – объектив» и корректную систему шумоподавления. К сожалению, присутствуют заметные хроматические аберрации, а на длинном фокусе наблюдается легкая вогнутость линий.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Удачное совмещение «дальнобойщика» с видеокамерой

ЗА	ПРОТИВ
Сочетание фото-, видеокамеры и диктофона	Медленная система трансфокации; в режиме «видео» бывают ошибки установки экспозиции



Sony Cyber-shot DSC-L1



Миниатюрный имиджевый аппарат, металлический корпус которого по размерам не превышает мобильный телефон. Несмотря на внешность фотоигрушки, DSC-L1 является вполне «взрослой» камерой. Она очень быстро включается и наводится на резкость, трансфокация объектива также выполняется достаточно шустро. К сожалению, ручных настроек довольно мало, автобаланс белого нередко ошибается, а макро оставляет желать лучшего (отдельного режима фактически нет, а минимальная дистанция фокусировки составляет 12 см).

Деталировка снимков хорошая, общее качество изображений находится на уровне других камер такого класса.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Компактная имиджевая камера с минимальным набором ручных настроек

ЗА	ПРОТИВ
Миниатюрные размеры; запись видео 640×480, 30 кадров/с	Отсутствие оптического видоискателя; некорректная работа автобаланса белого; слабое макро

Sony Cyber-shot DSC-P150



По внешнему виду и функциональности DSC-P150 является точной копией своей 5-мегапиксельной предшественницы Cyber-shot DSC-P100: тот же приятный дизайн, металлический корпус с сильно смещенным вправо объективом.

Аппарат очень быстро готовится к работе (скорость включения менее 1 с). Некоторое удивление вызывает отсутствие съемки с приоритетом выдержки и диафрагмы – при том что ручная установка экспопары в камере как раз есть.

В тесте на точность цветопередачи камера показала легкий уклон в сторону теплых тонов. Детализация снимков очень хорошая, дисторсия на коротком фокусе минимальна (на длинном полностью отсутствует).

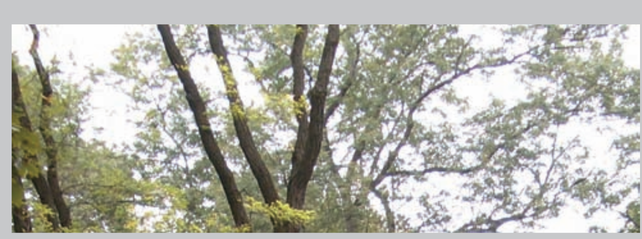
ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличный компактный имиджевый аппарат

ЗА	ПРОТИВ
Металлический корпус; подсветка автофокуса; оптика Carl Zeiss; 7 мегапикселов	Ограниченное число значений выдержки и диафрагмы в ручном режиме; излишняя теплота тонов

Терминология



Блюминг – при перенасыщении светочувствительных ячеек матрицы происходит перетекание «лишнего» заряда в соседние ячейки, из-за чего вокруг ярких участков изображения появляются ореолы, «засвечивающие» края темных объектов. Порой блюминг приводит к усилению хроматических аберраций.



Виньетирование – затемнение углов кадра (хорошо заметно на снимках с безоблачным небом). Встречается у камер с дешевой оптикой или ультразумов.

«Горячие пикселы» – особый тип шумов матрицы, проявляется на длинных выдержках (от нескольких секунд) и выражается в виде россыпи ярких точек по всей площади изображения. Возникает из-за переполнения зарядом части светочувствительных элементов и без проблем удаляется либо включением опции *Noise Reduction* в настройках камеры, либо с помощью специального софта.

Дисторсия – эффект выпуклости или вогнутости картинки (особенно заметен при наличии длинных прямых линий рядом с краями изображения). Проявляется соответственно на коротком или длинном фокусе.

Хроматические аберрации – артефакты изображения, наиболее часто выражаются в виде фиолетовой (реже – красной, зеленой) окантовки вокруг контрастных объектов (например, веток на фоне неба), особенно если источник света находится сзади объектов. Появляются из-за неспособности оптики камеры сфокусировать лучи света с различными длинами волн в одной плоскости. Для борьбы с ХА применяются дополнительные ахроматические линзы.

Sony Cyber-shot DSC-W1



Несмотря на свою компактность, камера обладает отличной эргономикой (в плане как «ухватистости» корпуса, так и расположения органов управления). Отдельно стоит упомянуть очень большой и качественный LCD-дисплей (диагональ 2,5"), а также хорошую функциональность: гистограмма в реальном времени, изменение чувствительности, баланса белого, экспокоррекция, выбор режимов фокусировки. Из недостатков можно отметить всего два значения диафрагмы (причем разных для каждого из положений трансфокатора).

Тестовые снимки показали минимальное присутствие как шумов, так и хроматических аберраций, неплохую четкость и корректный автобаланс белого.

ВЕРДИКТ ★★★★★



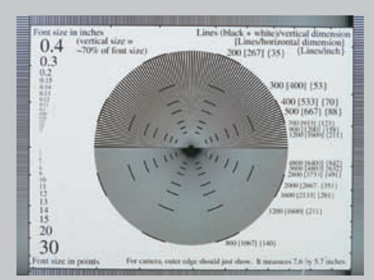
Компактная камера для повседневного использования

ЗА	ПРОТИВ
Металлический компактный корпус; быстрая готовность к работе; скоростной автофокус; многофункциональность	Для выбора доступно только два значения диафрагмы

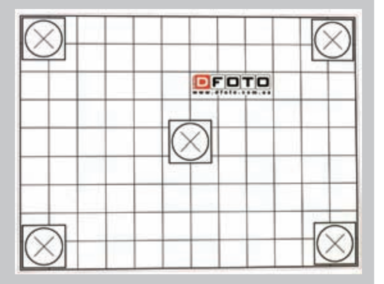
Как мы тестировали?

В ходе тестирования оценивались следующие параметры: дизайн и эргономика; быстродействие; качество и удобство использования LCD-экрана; скорость и точность автофокусировки.

При оценке качества изображений во внимание принимались такие характеристики, как четкость картинки, корректность цветопередачи, точность определения баланса белого. Для этого снимались штриховой оригинал (мира), тестовые таблицы Kodak Separation Guide и Gray Scale из набора Kodak Q-14 при искусственном свете, дисторсионная решетка при крайних положениях трансфокатора, монета для исследования макровозможностей. Данные снимки можно найти на прилагающемся к журналу ДПК-CD. Кроме того, каждой камерой производились натурные съемки на природе – для оценки динамического диапазона и качества объектива (наличия/отсутствия блюминга, хроматических аберраций и т. д.).







Что лучше – компакт или зеркалка?



На этот вопрос многие читатели, подозреваем, ответят: «Разумеется, зеркалка!» – и будут неправы. Вопреки расхожему мнению, зеркальные камеры отнюдь не идеальны и далеко не во всем превосходят компакты. Поэтому, вместо того чтобы мечтать о «зеркале» и копить на него деньги, лучше четко сформулировать свои требования к фотокамере и прочитать эту врезку – вполне вероятно, что вам нужен именно компакт.

Итак, в чем же преимущества зеркалок? В первую очередь это качество снимков. У них значительно больше размер матрицы, из-за чего они гораздо меньше «шумят» на высоких значениях ISO (в общем случае зеркальные ISO 1600 по шумам соответствуют компактным ISO 200–400), обладают бóльшим динамическим диапазоном (а значит, у них меньше «засветок» в ярких областях и провалов в черное – в тенях), а кроме того, по этой же причине их разрешающая способность намного выше, что позволяет получать качественные отпечатки большого размера (20×30 см и более).

Второе преимущество – это скорость работы. Зеркалки быстро включаются (2 секунды для них – это уже «долго»), молниеносно наводятся и делают снимок (эти операции обычно измеряются буквально долями секунды), благодаря чему они идеально подходят для динамичных кадров, например для съемки спортивных состязаний. Из менее значительных достоинств – яркий оптический видоискатель, в который, в отличие от цифровых аналогов у компактов, прекрасно видно снимаемую сцену.

В чем же у зеркалок выигрывают компакты? Во-первых, в цене. Самые дешевые зеркальные камеры стоят как самые дорогие компакты (порядка $1000). Далее, компакт – это «вещь в себе», иными словами, кроме расходов на карту памяти да на чехол для камеры, других денежных затрат после покупки фотоаппарата уже не предвидится. Современные компакты все как один снимают макро с нескольких сантиметров, имеют оптический зум от трехкратного и выше (а так называемые «дальнобойщики» – и совершенно заоблачные для зеркалок 10–12х). Владельцу же зеркального аппарата для получения подобных характеристик придется докупать дополнительные объективы. Макро – один объектив, широкоугольник – второй, телевик – третий… Причем стоимость каждого из них исчисляется сотнями долларов.

Кроме того, вес и размер. Компакт весом в полкило – это уже тяжелая камера. Наиболее миниатюрные аппараты спокойно помещаются в карман куртки или даже брюк. Самая же легкая зеркалка «потянет» почти на килограмм, да и по размеру будет в несколько раз больше. Этот недостаток серьезнее, чем кажется на первый взгляд, – компакт вы сможете кинуть в сумку и возить с собой каждый день в расчете «а вдруг подвернется удачный кадр». С зеркалкой же такой номер не пройдет – ее берут только на предварительно запланированные «фотосессии».

Ну и напоследок – такие «мелочи жизни», как способность компактов снимать видео (причем в последнее время – очень даже неплохое, 640×480@30 fps) плюс возможность наводиться на кадр по дисплею вместо видоискателя (у зеркалок LCD-экран используется только для настройки камеры и для просмотра отснятого материала).

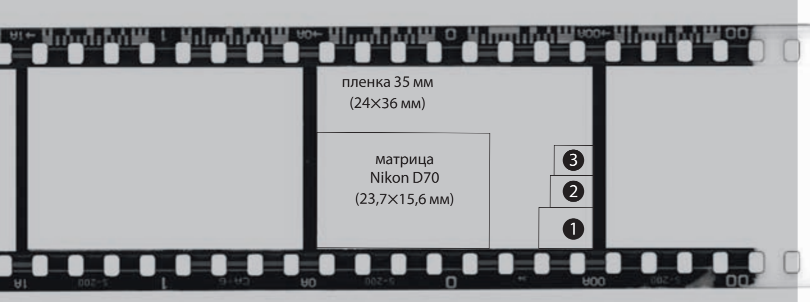


Характеристики цифровых фотокамер

	Диагональ матрицы, дюймы	Количество мегапикселов	Максимальный размер кадра	Объектив*	Zoom	МДФ обычная, макро**	Тип памяти
Canon A95	1/1,8	5	2592×1944	7,8–23,4/35–114/2,8–4,9	3,3x	0,45/0,04	CF
Canon IXUS 500	1/1,8	5	2592×1944	7,4–22,2/36–108/2,8–4,9	3x	0,46/0,05	CF
Casio EX-Z50	1/2,5	5	2560×1920	5,8–17,4/35–105/2,6–4,8	3x	0,4/0,06	SD, MMC, int 9,3 MB
Fujifilm E-510	1/2,5	5,2	2592×1944	4,7–15,1/28–91/2,9–5,5	3,2x	0,6/0,06	xD
Fujifilm S5100	1/2,7	4	2272×1704	Н.д./37–370/2,8–3,1	10x	0,9/0,09	xD
Konica Minolta G600	1/1,8	5,9	2816×2112	8–24/39–117/2,8–4,9	3x	0,5/0,06	SD, MMC, MS
Nikon 4800	1/2,5	4	2288×1712	Н.д./6–50/2,7–4,4	8x	0,4/0,01	SD, int 13,5
Olympus C-470	1/2,5	4	2272×1704	5,8–17,4/35–105/3,1–5,2	3x	0,5/0,2/0,09	xD
Olympus C-765	1/2,5	4	2288×1712	6,3–63/38–380/2,8–3,7	10x	0,6/0,07/0,03	xD
Pentax Optio MX4	1/2,7	4	2304×1728	5,8–58/37–370/2,9–3,5	10x	0,4/0,12	SD
Sony DSC-L1	1/2,7	4	2048×1536	5,1–15,3/32–96/2,8–5,1	3x	0,12/Н. д.	MS Duo
Sony DSC-P150	1/1,8	7,2	3072×2304	7,9–23,7/38–114/2,8–5,6	3x	0,5/0,05	MS
Sony DSC-W1	1/1,8	5	2592×1944	7,9–23,7/38–114/2,8–5,2	3x	0,5/0,06	MS

*Фокусное расстояние, эквивалент для 35 мм пленки, максимальная диафрагма на длинном и коротком фокусе. **МДФ – минимальная дистанция фокусировки.

Что нужно знать о матрицах



Типичные размеры матриц компактов в сравнении с зеркальной камерой Nikon D70 и классической пленкой 35 мм

При покупке новой камеры многие неискушенные пользователи в первую очередь интересуются количеством мегапикселов, не подозревая, что по одному этому параметру судить о качестве снимков нельзя. Огромное значение имеет физический размер матрицы, ведь от него напрямую зависит количество шумов на получаемом изображении, а точнее – насколько быстро будут расти шумы с увеличением чувствительности.

Распространенное мнение «из двух камер с одинаковой площадью матрицы сильнее шуметь будет та, у которой мегапикселов больше» в общем случае является неверным. Точнее, оно справедливо при оценке фрагментов снимков при 100%-ном увеличении, однако правильнее сравнивать отпечатки целого кадра, причем одного размера – и в таком случае за счет масштабирования обе камеры покажут примерно одинаковый уровень шумов.

Кроме того, размер матрицы влияет на динамический диапазон получаемых снимков (проработку деталей на контрастных снимках как в тенях, так и на ярких участках).

	Качество снимков	Функциональность	Рейтинг	Цена	Продукт предоставлен
	5	5	5	$444	ERC, тел. (044) 230-3474
	5	3	4	$419	ERC, тел. (044) 230-3474
	4	4	4	2460 грн	«Юг-Контракт», тел. (044) 247-6724
	4	4	4	$315	«Стереосвит», тел. (044) 252-6365
	4	5	4	$390	«Стереосвит», тел. (044) 252-6365
	4	4	4	2120 грн	«Юг-Контракт», тел. (044) 247-6724
	3	3	3	$410	«Стереосвит», тел. (044) 252-6365
	4	3	4	1370 грн	«Юг-Контракт», тел. (044) 247-6724
	5	5	5	2011 грн	DataLux, www.datalux.ua
	4	4	4	$355	«Стереосвит», тел. (044) 252-6365
	4	3	3	$324	ERC: тел. (044) 230-3474
	5	4	5	$430	BMS Trading, тел. (044) 572-3232
	5	4	5	2529 грн	ERC, тел. (044) 230-3474

ВИНЧЕСТЕРЫ КРУПНОГО КАЛИБРА – 200

Максим Потапов

С каждым годом наши потребности в дисковом пространстве растут, а цены на высокоемкие винчестеры – снижаются. В прошлый раз мы рассматривали модели 120 и 160 GB (*www.itc.ua/16459*), теперь за те же деньги доступны 200-гигабайтовые накопители. По соотношению цены и емкости они являются самым выгодным предложением сегодня: $0,63 за 1 GB против $0,66 у винчестеров на 160 GB и $0,75 у «стодвадцаток» (разумеется, речь идет о версиях с 8-мегабайтовым кэш-буфером).



Жесткие диски с прогрессивным интерфейсом SATA лишь немногим дороже традиционных EIDE-винчестеров. Причем, что характерно, не все SATA-накопители одинаково полезны: среди них выделяются модели с поддержкой управления очередью команд – NCQ (Native Command Queuing). Суть этой технологии – в умении решать «транспортную задачу»: вырабатывать оптимальный маршрут, по которому будут собираться данные с разрозненных участков диска, когда требуется одновременно обрабатывать множество запросов. Польза от NCQ становится очевидной при работе в многозадачной/многопользовательской среде, но в домашних условиях подобная ситуация встречается не так часто. В обычном режиме, как следует из наших тестов на чтение/запись, NCQ никак себя не проявляет (разница в результатах укладывается в погрешность измерения). Разве что когда речь заходит о дефрагментации – здесь преимущество новой технологии становится очевидным. А ведь эта процедура – один из самых действенных способов ускорения работы дисковой подсистемы. И если NCQ поможет нам чаще «наводить порядок» на жестком диске – тогда можно смело говорить о благотворном влиянии данной технологии на производительность домашней системы.

Что касается состава участников тестирования – мы собрали все, что было доступно в эти сложные для поставщиков месяцы, и нам удалось охватить практически все модели на 200 GB. В целях сравнения мы включили в тест прошлогоднего лидера – 160-гигабайтовый Samsung SP1614C, на примере которого можно увидеть, как далеко (или не очень) шагнули винчестеры нового поколения.

Мы не приводим цены на каждый отдельный продукт, так как различия в них минимальны и в большей степени обусловлены местом покупки. Таким образом, звание «Лучшей покупки» заслуживают все без исключения жесткие диски, представленные в данном тесте. Осталось только разобраться, какой из них получит «Выбор редакции: лучшее качество»...

Maxtor DiamondMax 10



Maxtor 6B200M0 SATA NCQ
★★★★★
Maxtor 6B200P0 EIDE
★★★★★

Компания Maxtor первой начала поставлять на наш рынок SATA-накопители с поддержкой NCQ, чем обеспечила себе на определенное время технологическое превосходство. Но и теперь, когда в продаже появились аналогичные продукты от других производителей, инженерам компании есть чем гордиться. С крупными файлами винчестеры Maxtor справляются лучше других: в данном тесте модель 6B200M0 опередила остальные SATA-накопители, а 6B200P0 стала первой среди EIDE-версий. Если вспомнить материал о винчестерах на 120 и 160 GB, а также более ранний – о «восьмидесятках» (www.itc.ua/12830), и там продукты Maxtor занимали первые строчки в тесте на копирование крупных файлов. Таким образом, компания сохраняет приверженность курсу на максимальную производительность в работе с потоковыми данными (например, при кодировании или редактировании видео). Но оптимизация под эти задачи дается ценой быстродействия при копировании мелких файлов: здесь продукты Maxtor показывают лишь средние результаты.

Технология NCQ позволяет модели Maxtor 6B200M0 попасть в тройку лучших по времени дефрагментации, но и здесь она отстает от лидеров – так же, как при работе с мелкими файлами. Объяснение некоторой медлительности винчестеров Maxtor в этих тестах можно искать в системе шумопонижения – данные приводы «шуршат головками» практически неслышно. И конечно же, это издержки специализации, о чем мы говорили выше.

Было бы интересно увидеть 200-гигабайтовую модель с 16-мегабайтовым кэшем – Maxtor пока единственная выпускает такие накопители (серии MaXLine III и DiamondMax 10). Но нам еще предстоит познакомиться с этими продуктами, когда перейдем к 250-гигабайтовым и более емким винчестерам, что произойдет довольно скоро.

Seagate Barracuda 7200.7 и 7200.8



Seagate ST3200822A EIDE (7200.7 Plus)
★★★★★
Seagate ST3200826A EIDE (7200.8 PATA)
★★★★★
Seagate ST3200822AS (7200.7 SATA)
★★★★★
Seagate ST3200826AS (7200.8 SATA NCQ)
★★★★★

Компания Seagate является законодателем мод на рынке винчестеров: ей первой удалось перешагнуть барьер в 100 GB на пластину, реализовать одночиповый SATA-контроллер, да и о поддержке NCQ она заявила первой. Жаль, что продукты серии Barracuda 7200.8 пришлось ждать так долго, а представителей линейки 7200.7 с поддержкой NCQ было непросто отыскать.

В нашем тесте модели Barracuda 7200.8 проявили себя с лучшей стороны: не слишком удачная работа с крупными файлами вполне компенсируется тем, что они оказались очень «шустрыми». Это говорит об определенной специализации, причем совершенно отличной от той, что была избрана инженерами Maxtor. Особо стоит отметить EIDE-модель Seagate ST3200826A (7200.8 PATA), показавшую великолепный результат при работе с мелкими файлами. Причем сделала она это без лишнего шума в отличие от продуктов серии Barracuda 7200.7, громкая «трескотня» которых стоила им дополнительного балла (первый был снят за посредственную производительность при копировании).

Накопитель 7200.8 SATA с технологией NCQ занял первое место в тесте на дефрагментацию, что подтверждает лидерские позиции Seagate в области электроники HDD. В то же время модель ST3200826AS оказалась не столь быстрой в наших тестах на копирование, причем в них она отстала даже от своей EIDE-модификации ST3200826A. Возможно, проблема здесь кроется в управляющей микропрограмме: в нашем экземпляре 7200.8 SATA она была версии 3.01, в то время как у 7200.8 PATA – более свежей 3.02 (версию прошивки – firmware – компания Seagate указывает на маркировке привода). Таким образом, можно ожидать, что с новыми поставками мы получим более скоростные винчестеры 7200.8 SATA, которые останутся такими же тихими.

Western Digital Caviar SE



Western Digital WD2000JD SATA

★★★★★

Компания Western Digital совсем недавно обновила линейку Caviar SE, внедрив пластины с плотностью записи свыше 100 GB, улучшив алгоритмы кэширования и снизив тепловыделение винчестеров. О нынешнем флагмане емкостью 320 GB мы рассказываем в отдельном материале, и по нему можно судить о преимуществах обновленной линейки. Но модель WD2000JD, представленная в этом тесте, скорее всего, относится к прошлому поколению, о чем свидетельствуют довольно посредственные результаты на фоне конкурентов. Впрочем, фирменный стиль Western Digital угадывается и здесь: так, накопитель WD2000JD занял почетное третье место по скорости копирования крупных файлов, показав в данном случае очень хорошее время. Неплохо он справился и с дефрагментацией, хотя в лучшие годы продуктам Western Digital удавалось лидировать в этой дисциплине. NCQ здесь явно не хватает, и тем не менее, Western Digital не спешит внедрять эту технологию. Такую позицию можно понять: для обычных пользователей влияние NCQ может остаться незамеченным, а для более требовательных компания предлагает «десятитысячники» WD Raptor с поддержкой TCQ (Tagged Command Queuing), быстродействие которых по-прежнему недосягаемо для конкурентов с частотой вращения 7200 об/мин.

В сравнении с WD3200JB «старая» модель WD2000JD серьезно проигрывает в тестах на дефрагментацию и копирование мелких файлов, но при этом опережает ее в работе с крупными файлами. Приверженцам марки остается ждать обновленной версии WD2000JD и затем «вычислять» ее по кодировке модели или же дате производства. Например, представитель нового поколения WD3200JB, побывавший в нашей Тестовой лаборатории, был выпущен в марте 2005 г. – эту дату можно взять за отправную точку.

Samsung SpinPoint P120



Samsung SP2004C SATA NCQ

★★★★★

Samsung SP2014N EIDE

★★★★★

Долгожданная новая серия винчестеров Samsung – SpinPoint P120. Число 120 в названии отражает плотность записи на пластину: 200-гигабайтовые модели имеют две пластины и три головки, в то время как топовые продукты – на одну головку больше, а значит, плотность записи у них увеличена до 125 GB на пластину. Пока другие компании внедряли 100-гигабайтовые пластины, инженеры Samsung решили подождать, «не размениваясь по мелочам», и после серии SpinPoint P80 сразу шагнуть на две ступеньки вверх. Значит ли это, что мы получим 50%-ный прирост в быстродействии? К сожалению, нет, ведь производительность винчестера зависит не только от плотности записи, и результаты «старого» 160-гигабайтового Samsung SP1614C серии P80 тому наглядный пример. Он стал чемпионом прошлогоднего теста и сейчас не собирается сдавать позиции: в копировании крупных файлов он даже обошел обе новинки Samsung. И все же продукты серии P120 и «проворнее», и «умнее»: с мелкими файлами они справляются гораздо лучше, да и дефрагментация происходит на них быстрее даже с выключенной поддержкой технологии NCQ. Подводя итоги, Samsung SP2004C занял первое место в тесте по работе с мелкими файлами и второе (с минимальным отрывом) по дефрагментации, а если к этому еще добавить второе (среди 200-гигабайтовых моделей) место в тесте на копирование крупных файлов, то получаем абсолютного чемпиона в общем зачете. Хотя другая модель – SP2014N – и отстала, для нее найдется оправдание: как и обещал производитель, она действительно оказалась очень тихой. Итак, третий год подряд в нашем тесте лидирует продукт Samsung и снова таки – за счет своих разносторонних талантов. Похоже, это становится закономерностью, и конкурентам есть над чем призадуматься.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ?

Конфигурация тестовой системы

Процессор	Intel Pentium 4 650 (3,40 GHz)
Материнская плата	Gigabyte GA-8GPNXP Duo (чипсет Intel 915P)
Оперативная память	512 MB GeiL PC4200 DDR533 (в режиме 400 MHz)
Видеокарта	Sapphire Radeon X600 XT 128 MB
Монитор	Samsung SyncMaster 193P
Операционная система	Windows XP Professional SP2
Драйверы	Intel Application Accelerator PV4.7.0.6815

Мы поставили перед участниками две задачи, по-разному раскрывающие их возможности: копирование директории с несколькими крупными файлами и каталога с огромным количеством мелких. В первом случае использовалась папка с пятью DivX-фильмами общим объемом 3,30 GB (3,30 GB дискового пространства), во втором – директория размером 512 MB (979 MB дискового пространства), где содержится около 80 тыс. файлов в 6194 подкаталогах (в основном – Web-страницы, сохраненные целиком).

Файлы переносились на раздел тестируемого винчестера с помощью утилиты PowerQuest Drive Image 7.0 и затем посредством скрипта, содержащего команду xcopy /e, копировались на другой раздел того же жесткого диска. Таким образом, мы получили интегральную оценку скорости чтения/записи.

Для теста на дефрагментацию применялся диск С: (его образ был взят с офисной машины) со следующими параметрами: размер 5 GB, свободно 2,16 GB, суммарная фрагментация 22%, фрагментация файлов 42%, фрагментация свободного пространства 2%. Был использован стандартный дефрагментатор Windows XP, применяемый большинством пользователей. Время выполнения операций копирования и дефрагментации замерялось программным методом.

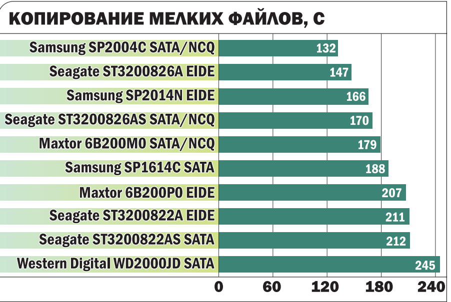
Тестируемые винчестеры подключались к EIDE- и SATA-контроллерам чипсета Intel 915P, системный диск – к ITE GigaRAID. Для активизации NCQ соответствующий контроллер переводился в режим AHCI в настройках BIOS Setup, и устанавливалось дополнительное программное обеспечение Intel Application Accelerator.

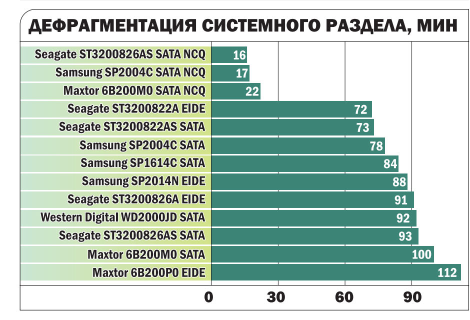
Продукты предоставлены

Maxtor, Western Digital	Millennium Distribution	(044) 246-8242
Samsung	ASBIS	www.asbis.ua
Seagate	ASBIS	www.asbis.ua
	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua

КОПИРОВАНИЕ КРУПНЫХ ФАЙЛОВ, С

Модель	с
Maxtor 6B200M0 SATA/NCQ	127
Samsung SP1614C SATA	132
Samsung SP2004C SATA/NCQ	138
Western Digital WD2000JD SATA	149
Maxtor 6B200P0 EIDE	155
Seagate ST3200826A EIDE	169
Samsung SP2014N EIDE	170
Seagate ST3200822A EIDE	170
Seagate ST3200822AS SATA	170
Seagate ST3200826AS SATA/NCQ	173





КУЛЕРЫ

НОВИНКИ ЛЕТНЕГО СЕЗОНА

Кирилл Балалин

SCYTHE KAMAKIRI



Цена – $55

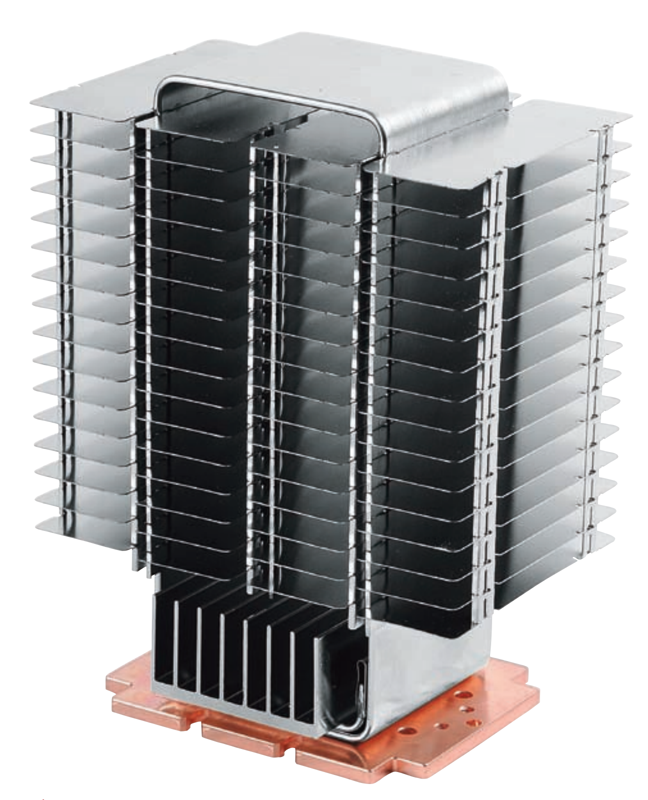
Японская компания Scythe совершенно неизвестна отечественному потребителю. Однако в ассортименте этого производителя есть несколько очень интересных кулеров, определенно заслуживающих внимания. Kamakiri использует традиционные тепловые трубки, но конструкция радикально отличается от обычной из-за размещенного по центру вентилятора. Алюминиевые ребра имеют специальную форму, увеличивающую эффективность работы. Итоговая производительность оказалась весьма впечатляющей, а универсальность крепления и контроллер частоты вращения, безусловно, повышают привлекательность кулера.

ВЕРДИКТ ★★★★★ 

Великолепный кулер класса hi-end, пока недоступный у нас

ЗА	ПРОТИВ
Отличная производительность; эффектный дизайн; культовая марка; универсальность	Отсутствует на рынке Украины

SCYTHE NCU-2005



Цена – $50

Еще один оригинальный продукт от Scythe – первый пассивный кулер для разъема LGA775. Крепление универсально, а вот процесс сборки с использованием отдельной медной пластины между процессором и радиатором весьма непривычен. Основа кулера – так называемый heat lane – усовершенствованный вариант тепловой трубки с более высокими характеристиками. В пассивном режиме эффективность не впечатляет, но при установке с помощью идущих в комплекте креплений малошумящего 120-миллиметрового вентилятора NCU-2005 неплохо справляется со своей задачей, обеспечивая максимально тихое охлаждение современного ПК.

ВЕРДИКТ ★★★★☆ 

Нишевый продукт для любителей тишины

ЗА	ПРОТИВ
Универсальность; технология heat lane; возможность установки вентилятора	Без вентилятора подойдет только для систем среднего класса; отсутствует на нашем рынке

Разработка систем воздушного охлаждения становится одной из самых высокотехнологичных отраслей. Обеспечение теплоотвода от современных процессоров, да еще и в разогнанном режиме – нетривиальная техническая задача, к решению которой каждый производитель подходит по-своему. Изучать конструкции старших моделей кулеров – одно удовольствие, каждая из них является произведением инженерного искусства. Смотрим на представленные в этом обзоре кулеры от Glacialtech, Scythe и Titan – и удивляемся: три года назад нельзя было и представить, что простой алюминиевый радиатор эволюционирует в подобных монстров, над разработкой которых трудятся целые конструкторские отделы. Впрочем, на этот раз в дополнение к очередным «монстрокулерам» мы рассмотрели и несколько бюджетных моделей. Тем более что повод был – впервые в нашей Тестовой лаборатории побывали системы охлаждения производства Foxconn.

TITAN VANESSA S-TYPE



Цена – $40

Наконец-то маркетологи Titan отошли от безликого буквенно-цифрового обозначения моделей в пользу запоминающихся названий. В отличие от протестированного ранее Siberia новинка от Titan – Vanessa S-Type – как раз ориентирована на энтузиастов. Достаточно привычную для современных высококлассных кулеров схему (медная «подошва», тепловые трубки, горизонтальные алюминиевые ребра, боковой вентилятор «на продув») дополняет решение чисто эстетического характера: форма ребер напоминает бабочку. Такая конструкция обеспечивает хорошую производительность, а необычный дизайн оценят эстеты.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Качественный и притом не очень дорогой кулер

ЗА	ПРОТИВ
Хорошая производительность; уникальный дизайн; универсальный крепеж	Немного проигрывает по эффективности лидерам



GLACIALTECH TURBINE 4500



Цена – $40

Название Glacialtech хорошо известно энтузиастам благодаря успешной серии кулеров Igloo. Недавно компания представила свою новую разработку – Turbine 4500, использующую несколько новаторских технологических решений. Название «турбина» придумано не ради красного словца – схема кулера действительно напоминает турбину. Два вентилятора прогоняют воздух сквозь алюминиевый радиатор весьма необычной формы с ребрами, направленными в центр цилиндра. Равномерность охлаждения обеспечивают три тепловые трубки. Увы, но этот оригинальный продукт предназначен только для Socket 478.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Достойный выбор для Socket 478

ЗА
Хорошая производительность; оригинальная технология; эффектный дизайн

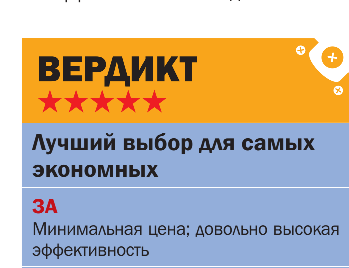
ПРОТИВ
Совместим только с одним, уже устаревшим, разъемом

FOXCONN CMI-775-1N

Цена – $15



Гигант индустрии развивает наступление на наш рынок одновременно по всем фронтам. Являясь одним из крупнейших производителей систем охлаждения для ПК, Foxconn теперь продает некоторые модели и под собственной торговой маркой. В арсенале компании есть кулеры и более высокого класса, но наше знакомство началось с базовых версий. Первый продукт – это практически полный аналог референсного «боксового» кулера Intel под LGA775. Его производительности вполне достаточно даже для топовых процессоров. Целевой группой покупателей являются те экономные пользователи, которые приобрели бескоробочную версию процессора и теперь ищут недорогое, но эффективное охлаждение.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший выбор для самых экономных

ЗА
Минимальная цена; довольно высокая эффективность

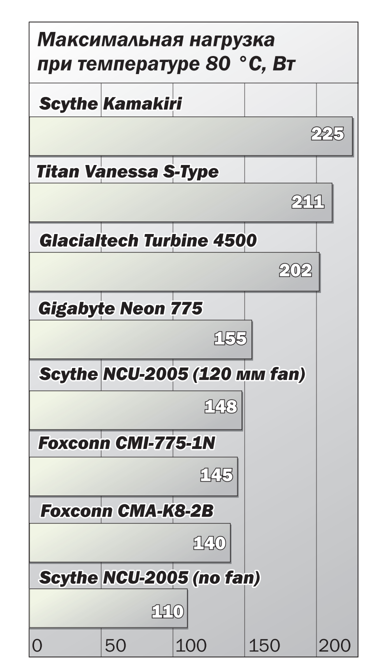
ПРОТИВ
При такой цене жаловаться особо не на что

GIGABYTE NEON 775



Цена – $25

Что будет, если взять за основу комплектный кулер Intel для процессоров LGA775 и постараться улучшить его производительность, лишь незначительно повысив стоимость? Получится неплохой бюджетный кулер Gigabyte Neon 775. Большой вентилятор с синей светодиодной подсветкой гораздо эффективнее стандартного, а радиатор с медной центральной вставкой стал немного выше, что тоже позитивно сказалось на быстродействии. Увы, использование референсной схемы означает неудобное крепление с небольшим ресурсом по сборке-разборке и несовместимость с иными процессорными разъемами, кроме LGA775.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Усовершенствованный «боксовый» кулер для LGA775-процессоров

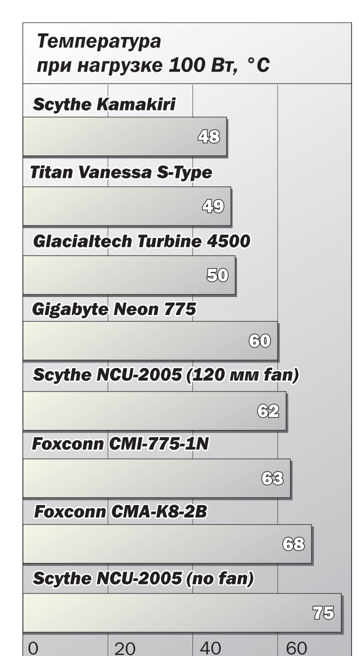
ЗА	ПРОТИВ
Производительность выше, чем у стандартной модели; доступная цена	Не универсальный; не совсем удачное крепление

FOXCONN CMA-K8-2B

Цена – $17



Если кулер от Foxconn для LGA775 полностью повторяет «референс» от Intel, то бюджетная модель для Socket 754/939 почти идентична боксовым кулерам от современных процессоров AMD. Увы, но коробочные версии младших Athlon 64 поставляются в комплекте со слабеньким полностью алюминиевым радиатором – даже очень экономному оверклокеру его производительность чрезмерной не покажется. Вот и недорогой продукт Foxconn имеет аналогичную конструкцию и в связи с этим заслуживает внимания только тех, кто приобрел процессор без кулера в комплекте и хочет потратить минимум средств на систему охлаждения. Любителям разгона стоит обратить внимание на другие модели.



Продукты предоставлены
Gigabyte
Представительство Gigabyte в Украине, www.gigabyte.ru
Glacialtech
«Версия», www.versiya.com
Foxconn
Compass, www.compass.ua
Titan
Compass, www.compass.ua
«Навигатор», www.navigator.ua
Scythe
Scythe, www.scythe.co.jp



ВЕРДИКТ ★★★★★

Замена боксовому кулеру для младших Athlon 64

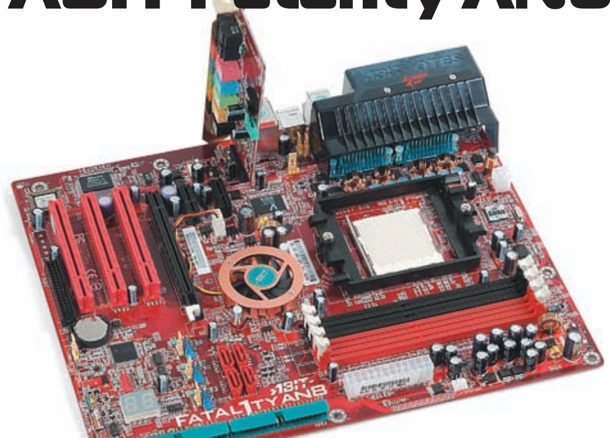
ЗА	ПРОТИВ
Минимальная цена, удобное крепление	Довольно скромная эффективность

Материнские платы для AMD64: высший класс

Кирилл Балалин

Масштабный тест материнских плат под Socket 939 в прошлом номере «Домашнего ПК» на некоторое время удовлетворит жажду информации у читателей, желающих собрать компьютер на основе этой платформы. Однако с момента написания предыдущего материала в нашу Тестовую лабораторию поступили две интересные модели, и на них невозможно не обратить внимание. Речь идет о представителях «высшего света» системных плат – эксклюзивных решениях от Gigabyte и ABIT, каждый элемент которых подчеркивает высокий статус продукта.

ABIT Fatal1ty AN8



С первого же взгляда становится ясно, к какому классу принадлежит новинка от ABIT – каждая деталь подчеркивает престижность продукта. AN8 – первая плата ABIT для платформы AMD, выпущенная под культовым брендом Fatal1ty.

Следует отметить, что Fatal1ty AN8 основана на чипсете nForce4 Ultra, что означает отсутствие поддержки технологии SLI. Фактически это является единственным техническим недостатком продукта, так как многие энтузиасты рассчитывают строить свои системы именно с двумя видеокартами.

Плата оснащена фирменной системой OTES, выполняющей функции охлаждения модулей VRM и отвода тепла от зоны процессора. Оригинально реализована звуковая подсистема: 5.1-канальный кодек Realtek ALC658 не встроен в материнскую плату, а вынесен на отдельную карту с собственным интерфейсным разъемом. На плате присутствует четыре порта SATA с поддержкой RAID. Комплект поставки включает в себя все необходимое и даже больше: весьма удобный набор для охлаждения оперативной памяти (с двумя вентиляторами), шлейфы всех типов, планки для вывода интерфейсов USB и FireWire и т. д.

BIOS организован традиционно для ABIT и предоставляет широчайшие возможности тонкой настройки параметров системы. Фирменный программно-аппаратный комплекс µGuru и наличие индикатора POST-кодов также порадуют оверклокеров. Надеемся, что мы увидим такую же плату на чипсете nForce4 SLI.

Цена – $235

Продукт предоставлен
Compass, (044) 531-9730

Поддержка процессоров
Socket 939

Чипсет
NVidia nForce4 Ultra

Формфактор
ATX

Слоты расширения
PCI Express x16 (1), PCI Express x1 (2), PCI (3), SATA (4), PATA (2), Floppy (1)

Интерфейсы
FireWire (2), USB 2.0 (6+4 внешних), PS/2, GbE LAN

Аудио
5.1 ALC658 (на внешней плате)

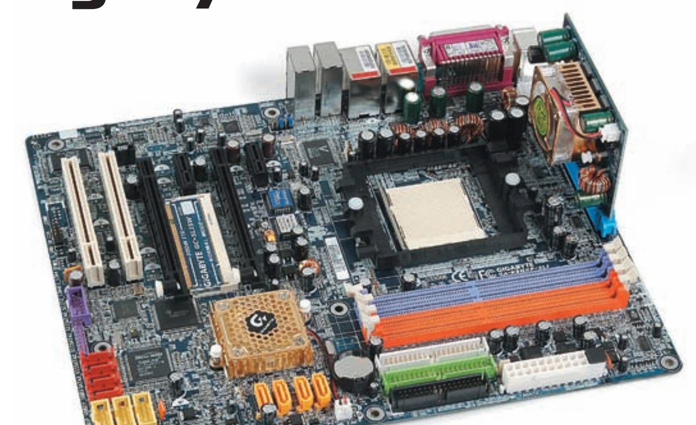


ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший выбор для оверклокеров, не использующих SLI

ЗА	ПРОТИВ
Богатая комплектация и оснащение; традиционно отличный BIOS; удобные утилиты	Высокая цена; нет поддержки SLI; устаревший аудиокодек

Gigabyte K8NXP-SLI



На сегодняшний день энтузиасты платформы AMD64 предпочитают материнские платы, основанные на чипсете NVidia nForce4 SLI. Большинство производителей первого эшелона представили «навороченные» версии этих продуктов. И конечно же, следовало ожидать таковой и от признанного специалиста в создании сверхоснащенных плат – компании Gigabyte.

Принадлежность к элитной серии 8Sigma модели K8NXP-SLI проявляется в использовании множества фирменных разработок Gigabyte, а также традиционных для дорогих плат функций. Система питания усиливается путем установки модуля Dual Power System (DPS). Два сетевых контроллера Gigabit Ethernet позволяют применять систему на основе этой платы даже в качестве «домашнего сервера». Впечатляют возможности дисковой подсистемы: два канала IDE (до четырех устройств, с поддержкой RAID 0, 1, 0+1), четыре канала Serial ATA II (реализуется чипсетом nForce4 SLI, с поддержкой RAID) и четыре канала обычного Serial ATA (отдельный контроллер, также с возможностью организации RAID). Десять портов USB 2.0 уже давно стали типичной конфигурацией, чего не скажешь о трех портах FireWire – этот стандарт только начинает внедряться в качестве встроенного контроллера. В комплекте с платой идет отдельный модуль Wi-Fi. Оверклокерская функциональность BIOS соответствует современным стандартам, и в целом плата заслуживает пристального внимания со стороны энтузиастов.

Цена – $230

Продукт предоставлен
Gigabyte, www.gigabyte.ru

Поддержка процессоров
Socket 939

Чипсет
NVidia nForce4 SLI

Формфактор
ATX

Слоты расширения
PCI Express x16 (2), PCI Express x1 (2), PCI (2), SATA (8), PATA (2), Floppy (1)

Интерфейсы
FireWire (3), USB 2.0 (4+6 внешних), PS/2, GbE LAN (2), Wi-Fi

Аудио
7.1 ALC850



ВЕРДИКТ ★★★★★

Максимум функциональности для энтузиастов

ЗА	ПРОТИВ
Богатейшие комплектация и оснащение; фирменные особенности; Wi-Fi-модуль в комплекте	Не выявлено

Genius™

Створи повну свободу для розваг

SP-HF2.0 800

Дерев'яні двосмугові Hi-Fi-колонки

- *20 Вт RMS (P.M.P.O 800 Вт)*
- *Підходять для ПК, MPS/DVD/VCD-плеєрів, радіо, домашнього аудіо.*
- *Двосмугові колонки роблять звук якіснішим і більш насиченим.*
- *Конічний динамік з алюмінієвого сплаву відтворює звук і поліпшує баси.*



G-Shot™ DV610
6.6M MPEG-4 DV



G-Shot™ G512
5.0M шість-в-одному MP3 DSC



VideoCAM Look
USB 300K пікселів Web-камера



VideoCAM ExpressII
USB 100K пікселів Web-камера



TwinTouch LuxeMate
Безпровідна комбінація для десктопів



VideoWalker DVB-T USB
Дивіться/записуйте цифрові ТВ-програми на вашому ПК чи ноутбуці





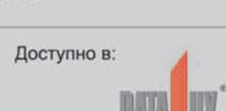
Wireless Mini Navigator
Оптична миша для ноутбуків



Mini Tracer
Стильна оптична миша

Wireless G-12PS
2,4 ГГц безпровідний вібраційний геймпад для PS2 & PC

Доступно в:



DataLux
Пр-т Червонозоряний , 51, НДІБВ, лабораторний корпус, офіс 208
Київ 03110, Україна
Тел.: +38 044 249 - 6303
Факс: +38 044 275 - 9999
E-mail: datalux@datalux.ua
www.datalux.ua



НВФ «Версія»
Пр-т Тичини 4,
Київ 02098
Тел.: +38 044 554 - 2747
Факс: +38 044 554 - 2686
www.versiya.com

KYE SYSTEMS CORP.
Tel: (886) 2 2995-6645
Fax: (886) 2 2995-4751
e-mail: sim@geniusnet.com.tw
www.geniusnet.com.tw

Знак статуса - 2

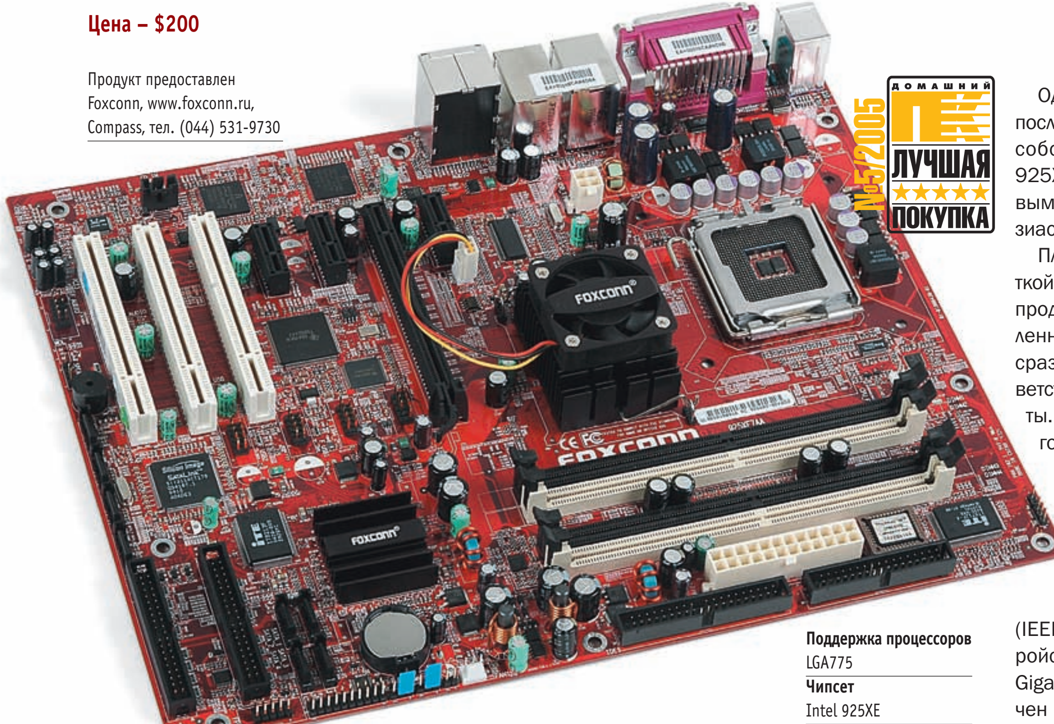
Кирилл Балалин

Продолжая тему высокоуровневых материнских плат, вернемся к вопросу выбора качественной платформы для систем на базе процессоров Intel. Чипсет Intel 925XE уже не является пределом мечтаний энтузиастов после анонса 18 апреля следующего поколения системной логики – Intel 955X. Однако же до появления новинок в продаже еще достаточно далеко, так что «отточенный» в технологическом плане 925XE не теряет актуальности. В прошлый раз мы ознакомились с тремя платами этого класса от ABIT, ASUS и Gigabyte. Каждая из них получила высшую оценку, однако по итогам исследования всех пяти моделей (т. е. включая продукты Foxconn и MSI) знак «Лучшая покупка» присуждается Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 за отличную реализацию высококлассной материнской платы при разумной ценовой политике.

Foxconn 925XE7AA-8EKRS2

Цена – $200

Продукт предоставлен Foxconn, www.foxconn.ru, Compass, тел. (044) 531-9730



Один из лидеров IT-индустрии компания Foxconn в последнее время активно занимается продвижением собственной торговой марки. В частности, плата 925XE7AA-8EKRS2 на чипсете Intel 925XE стала первым продуктом Foxconn, ориентированным на энтузиастов.

Плата имеет солидную упаковку с пластиковой оберткой и коробкой из гофрированного картона – ранее продукты Foxconn выглядели попроще, так что нацеленность платы на рынок hi-end заметна буквально сразу, когда берешь ее в руки. Комплектация соответствует и позиционированию, и оснащенности платы. Кстати, все кабели и шлейфы выдержаны в благородном черном цвете.

Оснащение адекватно заявленному уровню продукта: IDE RAID-контроллер (в сумме можно подключить до 6 EIDE-устройств), четыре порта SATA поддерживаются южным мостом ICH6R, еще четыре – SATA RAID-контроллером от Silicon Image. Два контроллера FireWire (IEEE 1394b) обеспечивают подключение трех устройств этого типа. Также на плате установлены два Gigabit Ethernet-адаптера от Broadcom (один подключен по шине PCI Express, второй по PCI). Аудиосистема традиционна – класса Intel High Definition Audio, на кодеке ALC880.

Приятно удивил BIOS. В отличие от бюджетных плат Foxconn, с оверклокерскими функциями на этот раз все в порядке. Разве что можно пожелать расширения границ управления некоторыми напряжениями. В практическом плане тоже не на что жаловаться – разгонный потенциал вполне приличный для Intel 925XE. При таком качестве, оснащенности и цене Foxconn 925XE7AA-8EKRS2 является наиболее привлекательным вариантом для энтузиастов платформы Intel.

Поддержка процессоров
LGA775
Чипсет
Intel 925XE
Формфактор
ATX
Слоты расширения
PCI Express x16 (1), PCI Express x1 (3), PCI (3), SATA (8), PATA (3), Floppy (1)
Интерфейсы
FireWire (3), USB 2.0 (4+4 внешних), PS/2, GbE LAN (2)
Аудио
7.1 ALC880

ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из лучших реализаций современной платформы Intel

ЗА	ПРОТИВ
Богатое оснащение и адекватная комплектация; высокая производительность; хороший разгонный потенциал	Для топового продукта недостаточно широкие возможности управления напряжениями



MSI 925XE Neo Platinum

Материнским платам от MSI сложно дать обобщающую характеристику – компания выпускает совершенно разные продукты. Например, в прошлом году мы отметили продукт MSI на базе Intel 865PE как прекрасную плату для оверклокеров. А вот нынешний гость Тестовой лаборатории при наличии фирменных технологий CoreCell и D.O.T. на практике оказался слабо приспособленным для разгона из-за скудных возможностей по управлению напряжениями.

Плата использует полный джентльменский набор возможностей, характерный для продуктов класса hi-end. Это подтверждают такие элементы, как IDE RAID-контроллер от VIA в дополнение к одному каналу IDE, поддерживаемому южным мостом ICH6R; три порта FireWire; два интегрированных сетевых контроллера (один Gigabit Ethernet, один – 10/100 Mb)... Порадовало солидное охлаждение элементов системы питания процессора, да и собственно модуль VRM довольно мощный. С другой стороны, портов Serial ATA всего четыре, чего недостаточно для заявленного уровня продукта. Ну а настройки BIOS, как уже отмечалось выше, сильно разочаровали – предельное напряжение Vcore, равное 1,5 В, – этого слишком мало для экстремального разгона. Тем не менее стабильность работы и производительность вполне удовлетворительны, что позволяет нам в целом рекомендовать плату для применения в мощных системах, где не предполагается разгон.

Цена – $220

Продукт предоставлен
Spin-W, (044) 242-2999

Поддержка процессоров
LGA775

Чипсет
Intel 925XE

Формфактор
ATX

Слоты расширения
PCI Express x16 (1), PCI Express x1 (2), PCI (3), SATA (8), PATA (3), Floppy (1)

Интерфейсы
FireWire (3), USB 2.0 (4+4 внешних), PS/2, GbE LAN (1), 100 Mb LAN (1)

Аудио
7.1 CMI9880L

ВЕРДИКТ ★★★★★



Хорошо оснащенная плата, но со скромными возможностями разгона и без изюминки

ЗА	ПРОТИВ
Богатое оснащение и адекватная комплектация	Достаточно высокая цена; слабый разгон



ВЫБИРАЕМ GEFORCE 6600
часть вторая

Максим Потапов

Как мы и обещали, за апрельским материалом «Выбираем GeForce 6600» следует продолжение. Мы рассмотрим очередную партию этих видеокарт, в которой встречаются довольно любопытные экземпляры. Условия тестирования и критерии оценок остались прежними, разве что мы перешли на новую версию драйверов NVidia ForceWare 71.89, в связи с чем результаты чуть подросли. Но это не принципиально, ведь важны не столько показатели fps в Counter-Strike: Source, сколько разгонный потенциал, выраженный в мегагерцах. Поэтому новинки вполне смогут вписаться в уже существующую табель о рангах.

Начнем с самого скромного участника – впрочем, скромная у него только цена, а все остальное очень даже впечатляет. **Point of View GF6600/AGP** имеет тот дизайн печатной платы, за который в предыдущем тесте видеокарта ASUS N6600/TD/256M была удостоена всяческих похвал. Как и в прошлый раз, качественная проектировка обеспечила фантастические результаты при разгоне: чип смог подняться со штатных 300 MHz до 520 MHz, что на 30 MHz лучше, чем у продукта ASUS! Но это еще не все: Point of View GF6600GT/AGP оснащена 3,6-наносекундными микросхемами памяти, способными работать на частоте 670 MHz (у платы ASUS – 4 нс, 595 MHz). Конечно же, обогнать именитого конкурента не так-то просто – у того 256 MB памяти на борту, что более предпочтительно с точки зрения современных игр. Но, насколько нам известно, у Point of View есть и такая модификация GeForce 6600 (правда, сомневаемся, что там окажутся чипы на 3,6 нс). Тем не менее раз уж мы наградили ASUS N6600/TD/256M знаком «Выбор редакции: лучшая покупка», будет справедливым присудить такую же «медаль» Point of View GF6600/AGP. Так сказать, за особые заслуги перед «малобюджетными» энтузиастами.

Другой продукт компании – **Point of View GF6600GT/AGP 128 MB VIVO** не стал еще одним открытием: эдакий крепкий середнячок. Возможности его разгона ограничены недостаточно

Palit NA/6600G 128 MB

Цена – $219

- **Графический процессор** NVidia GeForce 6600 GT
- **Видеопамять** 128 MB Samsung 2 нс GDDR3
- **Частоты ядра/памяти** 500/900 MHz
- **Авторазгон** 522/947 MHz
- **Максимальный разгон** 530/1050 MHz
- **TV-out** S-Video
- **Переходники** S-Video-Composite/S-Video/RGB
- **Кабели** Нет
- **Игры в комплекте** Нет

ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из самых доступных по цене моделей GeForce 6600 GT

ЗА Минимальная стоимость; оригинальный дизайн печатной платы

ПРОТИВ Шумная система охлаждения; не самый высокий разгонный потенциал

Point of View GF6600GT/AGP 128 MB VIVO

Цена – $245

- **Графический процессор** NVidia GeForce 6600 GT
- **Видеопамять** 128 MB Samsung 2 нс GDDR3
- **Частоты ядра/памяти** 500/900 MHz
- **Авторазгон** 549/1000 MHz
- **Максимальный разгон** 540/1150 MHz
- **TV-out** S-Video in/out
- **Переходники** DVI-VGA, S-Video-Composite in/out
- **Кабели** Нет
- **Игры в комплекте** Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Добротный продукт, но не звезда

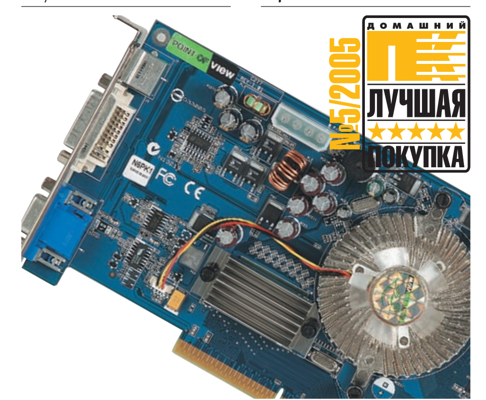
ЗА Малый уровень шума; VIVO-функциональность

ПРОТИВ Ограниченные возможности разгона

Point of View GF6600/AGP 128 MB

Цена – $140

- **Графический процессор** NVidia GeForce 6600
- **Видеопамять** 128 MB Hynix 3,6 нс DDR
- **Частоты ядра/памяти** 300/550 MHz
- **Авторазгон** 359/669 MHz
- **Максимальный разгон** 520/670 MHz
- **TV-out** S-Video
- **Переходники** DVI-VGA
- **Кабели** S-Video-Composite
- **Игры в комплекте** Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая покупка на сегодняшний день

ЗА Доступная цена; прекрасный разгонный потенциал; низкий уровень шума

ПРОТИВ Еще бы 128 MB памяти добавить… и чтобы за те же деньги!

Конфигурация тестовой системы

Процессор	Intel Pentium 4 3,25 GHz (в режиме 13×250 MHz)
Материнская плата	ABIT IC7-G (Intel 875P в режиме 1000 MHz FSB)
Оперативная память	2×512 MB GeiL PC4200 DDR533 (в режиме 500 MHz)
Монитор	Samsung SyncMaster 193P
Операционная система	Windows XP Professional SP2, DirectX 9.0c
Драйверы	NVidia ForceWare 71.89

эффективной системой охлаждения: это первый случай, когда после автоматического разгона мы заметили дефекты изображения, в связи с чем частоту графического процессора пришлось снизить. Скорее всего, проблема здесь не в качестве исполнения системы охлаждения, а в пониженных оборотах вентилятора. Такова обратная сторона столь замечательного свойства, как малый уровень шума, которым отличилась данная модель.

Графический акселератор **Palit NA/6600G 128 MB** приятно удивил нас своей доступностью: полноценный GeForce 6600 GT дешевле $220! Пусть комплектация у него спартанская и разгонный потенциал невелик, но такая плата придется по душе тем, кому обычного GeForce 6600 мало, а на что-то большее не хватает средств. Впрочем, как мы узнаем вскоре, GeForce 6600 тоже бывают разные, но эту плату можно рассматривать как неплохой вариант для тех, кто не склонен заниматься разгоном. Частоты ядра/памяти 530/1050 MHz трудно назвать пределом мечтаний, хотя это и лучше, чем у некоторых более именитых продуктов, которые мы протестировали в прошлый раз. Но есть проблема посерьезнее: система охлаждения очень сильно шумит, причем вентилятор не сбавляет обороты в 2D-режиме. В итоге плата значительно проигрывает лидерам, несмотря на определенное ценовое преимущество.

Counter-Strike: Source, Video stress test, fps

Видеокарта	fps
MSI NX6600-VTD128 Diamond 580/1100 MHz	91,1
MSI NX6600-VTD128 Diamond 400/800 MHz	64,1
Point of View GF6600GT/AGP 128 MB 540/1150 MHz	89,1
Point of View GF6600GT/AGP 128 MB 500/900 MHz	76,9
Palit NA/6600G 128 MB 530/1050 MHz	85,5
Palit NA/6600G 128 MB 500/900 MHz	77,6
Point of View GF6600/AGP 128 MB 520/670 MHz	67,5
Point of View GF6600/AGP 128 MB 300/550 MHz	46,4

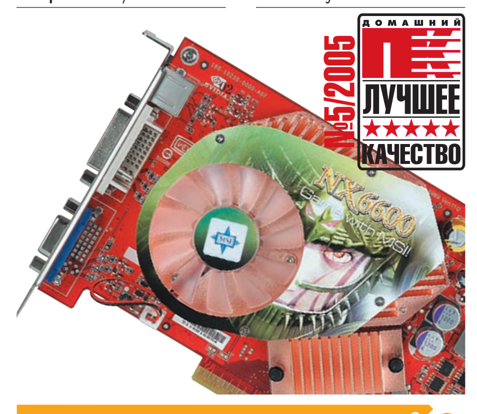
Стандартный режим / Максимальный разгон; шкала: 0, 20, 40, 60, 80

А теперь о главной сенсации этого теста – **MSI NX6600-VTD128**. Лучше всего ее характеризует выражение «волк в овечьей шкуре»: производитель предлагает ее как «специальную версию GeForce 6600», хотя в действительности она больше похожа на «замаскированную GeForce 6600 GT». Ей, правда, не удалось побить рекорд старшей модели MSI NX6600GT-VTD128 по разгону (585 MHz/1150 MHz), но ее отставание чисто символическое – 5 MHz по чипу и 50 MHz по памяти. В связи с этим возникает резонный вопрос: зачем платить больше за GT-версию, когда есть такие GeForce 6600? Оставим решение за покупателем, напомним лишь, что разгон зависит от везения, и мы не гарантируем, что любой приобретенный экземпляр MSI NX6600-VTD128 Diamond будет уверенно держать 580/1100 MHz. Впрочем, для этого есть все предпосылки: система охлаждения сконструирована так же хорошо, как и у старшей модели: кулер удерживается не пластиковыми деталями, а с помощью металлической прижимной конструкции. Кроме того, между микросхемами памяти и радиатором тщательно проложен теплопроводный уплотнитель. Таким образом, различие состоит разве что в названии и в цене, а также, возможно, в вероятности достижения более высоких частот, которая у MSI NX6600GT-VTD128, конечно же, выше. Комплектация тоже может показаться более скромной: здесь всего одна игра, но зато какая – The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Не забыта и VIVO-функциональность (Video-In-Video-Out), а также полезное программное обеспечение. Кабели и переходник, упаковка – все сделано на славу, настоящий подарочный вариант. Итак, нам ничего не остается, как только присудить MSI еще одну награду за лучшее качество и добавить: «Теперь – дешевле!»

MSI NX6600-VTD128 Diamond

Цена – $195

Графический процессор NVidia GeForce 6600
Видеопамять 128 MB Samsung 2 нс GDDR3
Частоты ядра/памяти 400/800 MHz
Авторазгон 526/1050 MHz
Максимальный разгон 580/1100 MHz
TV-out S-Video in/out
Переходники DVI-VGA, S-Video-Composite/S-Video/RGB in/out
Кабели S-Video
Игры в комплекте The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay



ВЕРДИКТ ★★★★★

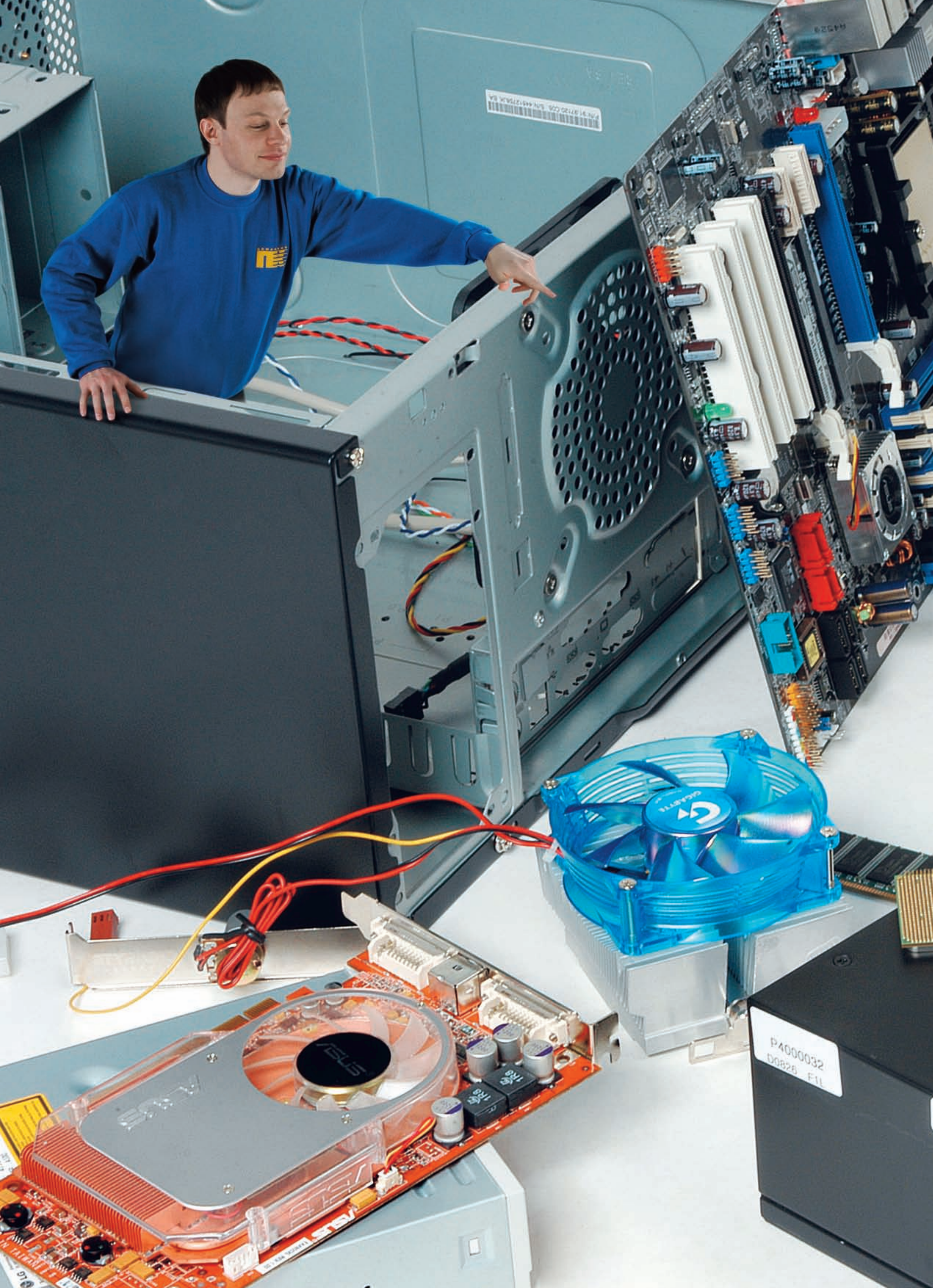
Зачем платить больше за GeForce 6600 GT?

ЗА Данный продукт – один большой список достоинств

ПРОТИВ Бывают видеокарты и потише

Продукты предоставлены

MSI	MTI	www.mti.ua
Point of View	«Навигатор»	(044) 241-9494
Palit	IT-Link	(044) 490-9533


P4000032
D0826 F1L



ДОМАШНИЙ ПК ДЛЯ ГЛАВРЕДА ДПК

Олег Данилов, Максим Потапов

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Я собирался заменить свой домашний компьютер еще осенью прошлого года. Брату жены, студенту, давно требовалась новая машина (а я традиционно, раз в 2 года, отдаю свои старые ПК ему), дорогая супруга очень просила LCD-монитор для нашей пятилетней дочки, видеокарта оставляла желать лучшего, не хватало пишущего привода и дополнительных портов USB и т. д. и т. п. Но увы, сначала революция, потом новогодняя лихорадка, затем сложная ситуация на рынке, вызванная таможенными заторами, привели к тому, что модернизацией я смог заняться только в апреле (впрочем, некоторые запчасти в силу форсмажорных обстоятельств пришлось поменять чуть раньше). Естественно, за советом касательно конфигурации новой машины я обратился к ведущему специалисту ДПК по сборке и апгрейду Максиму Потапову, тем более что мой предыдущий компьютер – тоже его рук дело. Сложные граничные условия, выставленные мной (особенно в отношении бюджета), не стали камнем преткновения для редактора рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки». Основную идею создания подобного ПК можно сформулировать так: получение за разумные деньги мощной по современным меркам системы, которая прослужит как минимум 2 года без каких-либо серьезных апгрейдов. Насколько это удалось, можно узнать из данной статьи, где приведены доводы Максима как продавца и мои рассуждения как покупателя.




1 КОРПУС И БЛОК ПИТАНИЯ

Максим предложил

ASUS VENTO 3600 ($160),
Cooler Master Centurion ($80),
AOpen H500C ($85),
БП Zalman ZM400B-APS ($96)




Олег выбрал

AOpen H500C ($65 без БП),
Zalman ZM400B-APS






Максим

Компьютер встречают по одежке, а провожают по производительности и надежности. Что касается внешнего вида – ASUS VENTO 3600 наверняка понравился бы Олегу как ярому поклоннику «Формулы 1». Среди корпусов без фронтальной дверцы выделяется Cooler Master Centurion и, как более доступный вариант, – AOpen H500C.

Теперь о надежности. «Правильное питание – залог здоровья и долгих лет жизни компьютера!» – и это не просто лозунг. Корпуса классом повыше (такие как ASUS VENTO или Cooler Master Centurion) поставляются без блока питания – его следует подбирать как отдельный компонент. «Трехсотваттник», установленный в AOpen H500C, может не потянуть дальнейшую модернизацию системы. Так что если Олег выберет этот корпус, БП придется заменить на более мощный. Самая привлекательная модель с «честными» 400 Вт – это Zalman ZM400B-APS, одержавшая убедительную победу в супертесте 50 блоков питания (www.itc.ua/18944). Данный энергоблок оснащен активной системой коррекции коэффициента мощности (APFC), повышающей его КПД и улучшающей устойчивость к перепадам напряжения в сети. К тому же Zalman ZM400B-APS – один из самых тихих, что немаловажно в домашних условиях.



Олег

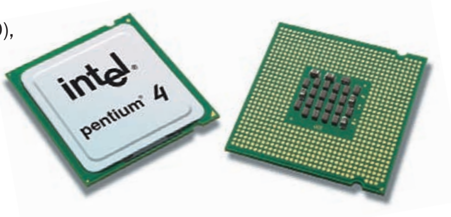
Поначалу я хотел собрать barebone-систему, уж очень мне нравятся эти «кубики». Но мы не нашли модели с подходящей начинкой, поэтому решили взять за основу обычный корпус. Главное для меня – чтобы он не был громоздким и не имел фронтальной дверцы (мне слишком часто приходится пользоваться дисководом, так как большинство лицензионных игр нельзя сбросить на винчестер). Мне бы подошел Cooler Master Centurion, но его не оказалось в наличии, а дожидаться очередной поставки не хотелось. Что касается ASUS VENTO 3600 – эта «гоночная» модель впечатлила меня своим дизайном, но, к сожалению, не только им, а еще габаритами и ценой. В результате мы остановились на AOpen H500C – уменьшенной версии популярного в нашей редакции AOpen H600A.

Что касается блока питания за $96... эти деньги я выделил очень неохотно, ведь за такую сумму можно купить целый корпус с вполне неплохим БП. В какой-то степени на меня подействовали доводы специалистов, но еще больше – мой собственный опыт, когда вышедший из строя блок питания буквально поджарил остальные компоненты, включая материнскую плату, видеокарту и винчестер. И это, кстати, не единичный случай – мне с дешевыми БП в жизни «повезло» (были еще две аварии, в которых пострадали различные устройства). Поэтому я решил не испытывать судьбу, и дополнительные расходы на эталонный блок питания воспринимаю как своего рода страховку, к тому же долгосрочную (по крайней мере, так я себя утешаю).

2 ПРОЦЕССОР

Максим предложил

Intel Pentium 4 640 (3,20 GHz, 2 MB L2-кэш, $310),
Athlon 64 3000+ (1,80 GHz, Socket 939, $165)



Олег выбрал

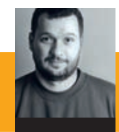
Athlon 64 3000+





Максим

Выбирая процессор, мы не только решаем задачку «Pentium 4 или Athlon 64?», но и определяемся с платформой в целом. С точки зрения качества, совместимости и стабильности, конечно же,



Олег

Насколько я понимаю, вариант с Athlon 64 3000+ нельзя назвать дешевым, ведь материнская плата

лучше всего взять процессор и чипсет от одного производителя, имеющего хорошую поддержку со стороны разработчиков программного обеспечения. В этом смысле Intel – вне конкуренции. Решение на базе Pentium 4 640 и Intel 915P не только обладает всеми новейшими технологиями (за исключением разве что SLI), но и создает максимум комфорта в процессе эксплуатации. И все же есть одно «но»: начальная стоимость такой платформы оказывается довольно высокой. До $170 встречаются лишь младшие модели Pentium 4, а высокопроизводительная «шестисотая» линейка с поддержкой 64-битных расширений и улучшенной системой управления питанием пока что представлена у нас только самыми дорогими версиями (от $310).
По соотношению цены и быстродействия более привлекательный вариант – Athlon 64 3000+ с 0,09-микронным ядром Winchester. Помимо высокой производительности, он еще и греется не так сильно, как Pentium 4 того же класса, а значит, есть возможность собрать менее шумную систему. В конечном счете, Олегу придется самому выбирать, что для него важнее: максимально качественное или же максимально выгодное решение.

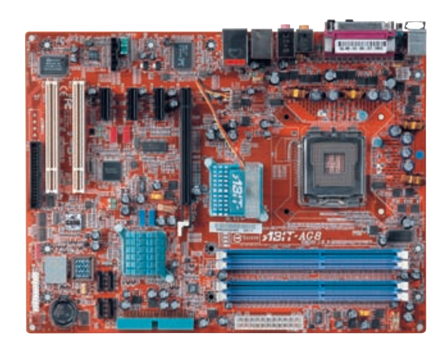
будет стоить очень дорого. Но в общей сложности все равно получается выгоднее, да и покупать процессоры по $310 я бы не стал ни при каких обстоятельствах – уж слишком быстро они обесцениваются. Сейчас мне даже трудно вспомнить, когда я последний раз потратил на этот компонент более $100. Конечно, я понимаю, что «Intel есть Intel» и проблем с такой системой было бы гораздо меньше, но у меня всегда есть к кому обратиться за помощью. Главное, что в большинстве игр от Athlon 64 можно получить максимальное быстродействие и при этом не разориться.



3 МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

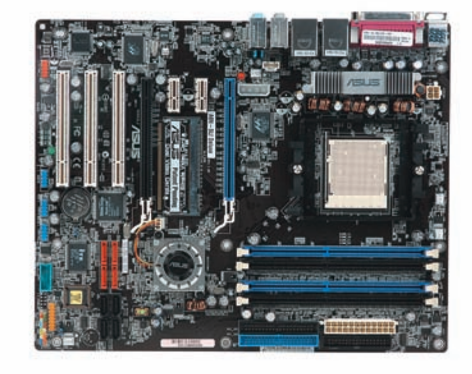
Максим предложил

ABIT AG8-3d eye (Intel 915P, $155),
ASUS A8N-SLI Deluxe (NVidia nForce4 SLI, $190)



Олег выбрал

ASUS A8N-SLI Deluxe



Максим



При выборе процессора мы рассматривали платформу Intel как образец качества, и в этом контексте имеет смысл упомянуть победителя нашего теста ABIT AG8-3d eye – материнскую плату, которая отличается богатой функциональностью и рекордным разгонным потенциалом. Но коль скоро выбор пал на AMD64, мы будем ориентироваться на новейшие чипсеты от NVidia – nForce4 Ultra и nForce4 SLI. Цены на соответствующие материнские платы довольно близки, так что нет особых причин брать версию Ultra, в то время как технология SLI открывает новые просторы для модернизации, позволяя использовать две видеокарты в тандеме. На момент сборки ПК выбор моделей на nForce4 SLI был невелик, и быстрее всего нам удалось разыскать ASUS A8N-SLI Deluxe. Стоимость, конечно же, заоблачная, но ведь и качество (а также возможности разгона) – на высоте.

Олег



Создание SLI-конфигурации – идея неплохая, хотя я вряд ли решусь на покупку еще одного топового акселератора: не так часто появляются игры, которые заслуживают подобных расходов. К тому же, насколько я понимаю, современные видеокарты особой тишиной не отличаются, и если их установить сразу две – системный блок придется выносить на балкон. Впрочем, определенная польза в SLI все же есть: если возникнет острая необходимость, я найду у кого одолжить на недельку еще одну видеокарту. Например, у товарищей, которые советуют материнские платы по $190, доказывая при этом, что «других вариантов нет».



4 ВИДЕОКАРТА

Максим предложил

GeForce 6600 GT ($240),
GeForce 6800 GT ($480),
Radeon X800 XL ($380)



Олег выбрал

ASUS Extreme AX800XL



Максим



«Платить или не платить?» – этот вопрос стои́т особенно остро, когда речь идет о покупке графического акселератора. Если желание сэкономить оказывается сильнее, тогда очевидный выбор – GeForce 6600 GT, единственный стоящий вариант до $250. Такая видеокарта обладает производительностью, необходимой (но не вполне достаточной) для современных игр. Однако уже в ближайшее полугодие станет ясно, что скупой платит дважды: 8-конвейерные решения не смогут справиться с новыми графическими технологиями. Поэтому, если смотреть вперед, наилучшим вариантом является 16-конвейерный Radeon X800 XL – полный аналог флагманских продуктов ATI, но с пониженными частотами. И данный недостаток можно исправить с помощью разгона: Radeon X800 XL уверенно держит 440/1040 MHz (ядра/памяти), что ненамного хуже 500/1000 MHz у Radeon X800 XT за $500 с лишним.

GeForce 6800 GT стоит рассматривать лишь с точки зрения возможности будущего использования в SLI-конфигурации. Через год-полтора такая плата будет стоить порядка $250, и тогда можно будет докупить еще одну – получится более чем серьезный апгрейд. Впрочем, по последним сведениям, продукты ATI также смогут работать в SLI-режиме, что сделает Radeon X800 XL еще более привлекательным.

Олег



Я приверженец тех игровых жанров, для которых высокая частота смены кадров (fps) не так критична. Из всех редакторов «Домашнего ПК» я обычно произвожу модернизацию последним и отношусь к той категории пользователей, у которых «всегда все летает». Поэтому GeForce 6600 GT меня бы полностью устроил, если бы не одно «но»: с появлением LCD-монитора уже не поиграешь на низком разрешении, чтобы облегчить жизнь видеокарте. Да и новейшие игры напрягают графический акселератор все сильнее, а спецэффекты хотелось бы видеть во всей красе. Поэтому, если идет речь о качественно ином уровне (16 конвейеров все-таки не сравнить с 8), то можно раз в жизни и разориться на топовый акселератор. К тому же, я не люблю частых модернизаций (и жена моя тоже!), а Radeon X800 XL имеет больше шансов стать «долгоиграющей» покупкой.

5 ПАМЯТЬ

Максим предложил

2×512 MB GeiL Ultra Platinum PC4200 DDR533 ($385),
2×512 MB Kingston ValueRAM
PC3200 DDR400 ($130)



Олег выбрал

2×512 MB Kingston ValueRAM
PC3200 DDR400



Максим



С памятью все просто: чем больше и быстрее – тем лучше. Но покупать сразу 2 GB особого резона нет, лучше второй добавить потом, по мере необходимости. Не следует приобретать один гигабайтовый модуль – с его помощью нельзя обеспечить двухканальный доступ к памяти, как того требуют процессоры под Socket 939. Таким образом, возьмем сначала две планки по 512 MB, а еще два слота материнской платы останутся свободными для будущей модернизации. Что касается типа модулей – лучше купить оверклокерские DDR533, они станут серьезным подспорьем при разгоне системы. Однако же стоят они в два, а то и в три раза дороже, поэтому здесь все зависит от степени энтузиазма покупателя.

Олег



Один гигабайт – даже не вопрос, ведь для современных игр уже давно не хватает 512 MB, и это одна из главных причин модернизации моей системы. А вот что касается выбора модулей – я не настолько фанат разгона, чтобы тратить огромные деньги на какие-то специальные продукты. Если уж на то пошло, я бы лучше взял еще один гигабайт обычной памяти, но в нем пока что нет особой нужды. Кстати говоря, цены на данный компонент очень удачно упали – как раз к моменту сбора ПК: совсем недавно коллеги покупали те же 512-мегабайтовые модули по $75–80...

6 МОНИТОР

Максим предложил

Samsung 193P ($650),
Samsung 920T ($580)



Олег выбрал

LG Flatron L1720P ($380)



Максим



На сегодняшний день оптимальным размером диагонали является 19" – на большом экране игры и фильмы смотрятся более зрелищно. Такие мониторы гораздо комфортнее и для работы, чем 17-дюймовые LCD. Секрет здесь в более крупном пикселе – за счет этого все линии на экране становятся жирнее и, как следствие, глаза напрягаются меньше. А если при том еще выбрать модель с матрицей PVA (как у топовых продуктов Samsung), то изображение будет максимально приятным для глаз. Я бы рекомендовал не гнаться за быстродействием TN-матриц, а остановиться на качестве PVA: угол обзора важнее незначительных смазываний в динамичных играх, тем более что Олег предпочитает спокойные жанры. В любом случае, даже если захочется модель подешевле и побыстрее, она должна быть с DVI-входом, иначе проблем с настройкой или качеством изображения не миновать.

Олег



Монитор мне пришлось приобретать намного раньше остальных компонентов и в авральном порядке. Дело в том, что старая 17-дюймовая ЭЛТ-шка у брата моей жены стала вести себя неадекватно, а собственно супруга давно уже хотела, чтобы наша дочка перестала портить себе глаза за старым 19-дюймовым ЭЛТ (монитор был очень большим и с трудом помещался на столе, поэтому расстояние от кресла до экрана не выдерживало никакой критики). Так что покупка LCD была предрешена еще до проведения полного апгрейда.

Выбирая между 17- и 19-дюймовыми моделями, я предпочел меньшую диагональ. В первую очередь из финансовых соображений, так как хорошо понимал, что на других компонентах сэкономить скорее всего не удастся. LG Flatron L1720P в свое время получил выбор редакции еженедельника «Компьютерное Обозрение», к тому же мне очень понравился его внешний вид, и к моменту покупки я уже полгода использовал в офисе аналогичную модель – LG Flatron L1730S. Я знаю, что 19 дюймов лучше, но ведь монитор, как и другие компьютерные компоненты, покупается не на всю жизнь. На ближайшие два года хватит и этого...

7 ВИНЧЕСТЕР

Максим предложил

Western Digital WD740GD
(74 GB, 10000 об/мин, $210),
Samsung SpinPoint SP1614C
(160 GB, 7200 об/мин, $110)



Олег выбрал

Samsung SpinPoint SP1614C



Максим



В современном ПК винчестер является «бутылочным горлышком» для быстродействия системы, и эту

Олег



Десять тысяч оборотов – это, наверное, хорошо, но мне хватит и 7200 за полцены. Не думаю, что разница

проблему не решить с помощью разгона, как в случае с процессором или видеокартой. Здесь поможет «десятитысячник» Western Digital WD740GD, который обеспечивает более скоростной доступ к данным, чем традиционные винчестеры на 7200 об/мин. Но это дорогое удовольствие, если учитывать его емкость: за те же деньги можно приобрести 250 или даже 300 GB. Компромиссным вариантом по соотношению емкости и быстродействия является Samsung SpinPoint SP1614C – победитель нашего прошлогоднего теста. Он по-прежнему один из самых быстрых винчестеров с частотой 7200 об/мин и по соотношению цены и емкости практически не уступает «двухсоткам». К тому же, Олег может купить его у меня со скидкой – я как раз решил обзавестись чем-то более вместительным.

будет так уж сильно заметна. Емкость 160 GB более чем достаточна для моих нужд, так как видео я не складирую на жестком диске, для этого я приобрел пишущий привод DVD+/-RW. Да и тот я купил по воле случая и опять-таки раньше остальных компонентов: как знают многие читатели, в 2004 г. мы с женой успели стать настоящими фанатами «Формулы 1», но, к сожалению, сезон 2005 украинское телевидение из-за проблем со спонсорами решило не транслировать. Поэтому нам срочно пришлось искать знакомого со спутниковой тарелкой и просить его записывать гонки. Естественно, mpg-файлы такого объема можно принести домой только на DVD. Так что к началу сезона я уже вооружился DVD-приводом. Выбор пишущего мультиформатного привода LG GSA-4163B был обусловлен смехотворной разницей в цене между ним и обычными комбо-приводами, а также появлением у меня цифрового фотоаппарата и, как следствие, необходимостью архивировать большое количество снимков. Ну а данная модель оказалось просто самой лучшей и доступной на момент покупки.



8 ЗВУК

Максим предложил

Audigy 2 ZS ($105)





Максим

Как редактор игрового раздела, Олег должен иметь возможность оценивать звуковое сопровождение игр во всем его великолепии. Соответственно, нужна поддержка новейших аудиотехнологий, включая EAX 4.0 Advanced HD, и самый доступный способ ее получить – приобрести Audigy 2 ZS ($80 за OEM-версию, $105 за коробочную). Помимо наилучшей совместимости с большинством игр (кстати, и DOOM 3 также будет поддерживать EAX), эта звуковая плата обладает великолепным звучанием. Учитывая, что у Олега довольно качественные колонки и он скоро обзаведется высококлассными наушниками, разница с интегрированным аудио будет ощутимой. Кроме того, Audigy 2 ZS берет всю нагрузку по обработке звука на себя, в то время как аудиокодек перекладывает часть операций на центральный процессор, что приводит к заметному падению fps. Одним словом, при всем прогрессе, достигнутом разработчиками интегрированных решений, отдельная звуковая плата класса Audigy 2 ZS остается незаменимой.

Олег выбрал

Интегрированное аудио





Олег

Что касается звуковых API в играх, в большинстве случаев применяется стандартный DirectSound, и DOOM 3 – тому хороший пример. И даже если в последующем патче к этой игре будет внедрена поддержка EAX, для меня это особой роли не играет – я не очень увлекаюсь 3D-шутерами, где критичны звуковое позиционирование и спецэффекты. Что касается качества звучания – у меня не настолько развит слух, чтобы уловить разницу между новейшими кодеками и, скажем, Audigy 2 ZS. Тем более, что качественных наушников у меня пока нет (вот протестируем в скором времени – тогда и появятся). Наконец, что касается удара по производительности – если возникнут серьезные проблемы, звуковую плату всегда можно докупить, а пока что буду пользоваться «бесплатным» интегрированным аудио.

ИТОГО

Наконец, мы собрали систему (точнее, собирал и настраивал ее Максим). Смету вы можете посчитать самостоятельно, цены указаны средние, розничные. Сумма получается немаленькая, в связи с чем невольно возникает вопрос: а оно того стоит?

Все познается в сравнении, и чтобы оценить покупку, мы решили провести мини-тестирование. 3DMark05 даже не захотел запускаться на старой машине (что случается все чаще с новыми играми), поэтому в качестве бенчмарка мы использовали 3DMark2001 SE, который служит универсальным мерилом производительности. ПК двухлетней давности выдал 8837 баллов, что вполне естественно для Athlon XP 1800+ и GeForce4 Ti4800SE с Windows XP не первой свежести (Олег не практикует профилактическую переустановку операционной системы). Новый компьютер сразу после сборки показал 19841 – в два с лишним раза лучший результат, что уже оправдывает затраты на его приобретение. Но мы не стали останавливаться на достигнутом и занялись тюнингом – превращением обычной машины в гоночную. Прежде всего подвергся замене штатный кулер – вместо него был установлен более эффективный и при этом менее шумный Gigabyte Neon Cooler 8-Pro (медный сердечник, особая конструкция вентилятора, выносной регулятор оборотов). Далее последовала тонкая настройка электроники: постепенное наращивание тактовой частоты процессора (с 1,8 GHz до 2,41 GHz), сокращение таймингов памяти, активизация турбо-режима в BIOS Setup и, наконец, разгон видеокарты. Операционная система Windows XP была максимально облегчена для быстрейшего старта – все лишнее отключено, в том числе и файл подкачки (благо на 1 GB памяти пока что ни одна игра не жаловалась). Были установлены самые свежие драйверы материнской платы и видеокарты, прошита последняя версия BIOS...

Результат превзошел все ожидания: 24 750 баллов в 3DMark2001 SE – это на тысячу больше, чем у «Самого быстрого компьютера в СНГ», который мы построили осенью 2003 г. (itc.ua/15085). Скольких денег и усилий стоил тот 4-гигагерцевый «суперкар», не хочется и вспоминать; теперь же мы получили более скоростную машину за разумные деньги и без морозильной установки «под капотом». Но могло быть еще лучше, если бы Олег согласился «зарядить» ее оверклокерскими модулями памяти, способными работать на частоте 533 MHz (вместо этого пришлось ограничиться 438 MHz). Впрочем, почти трехкратное превосходство над старой системой и 400-долларовый Athlon 64 3800+ по цене Athlon 64 3000+ – этого вполне достаточно, чтобы ни о чем не жалеть. Единственная вещь, которую обязательно нужно исправить,– звуковая подсистема. Как только семейный бюджет придет в себя от покупки нового ПК, Олегу придется раскошелиться на $80 за Audigy 2 ZS. Потом не мешало бы приобрести дополнительный гигабайт памяти для новых игр. Да, и еще: 17-дюймовый монитор явно нуждается в замене на 19"... одним словом, продолжение следует.

Прим. Олега Данилова: Но, надеюсь, не так быстро, как хотелось бы Максу, потому как совсем недавно я приобрел еще и цифровой фотоаппарат – Olympus C-765 Ultra Zoom и смартфон Motorola MP-200. Большего мой бюджет и жена уже просто не выдержат, по крайней мере, в этом году.


EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA
Поринь у світ мультимедіа !
ATI
PINNACLE SYSTEMS
CREATIVE
nVIDIA
Відчуй справжнє задоволення !
Відеокарти
звукові карти
акустичні колонки
пристрої відеомонтажу
WWW.EPLUS.KIEV.UA
КИЇВ, ВУЛ. КРИВОНОСА 2, ОФІС 41
ТЕЛ.: (044) 249-3741
ФАКС.: (044) 249-7231
EPLUS@EPLUS.KIEV.UA

NINTENDO DS

Александр Птица

Мы вернулись из Москвы, с конференции разработчиков игр КРИ 2005, не только с ворохом впечатлений от новых проектов (см. с. 104), но и с вполне материальным игровым устройством, появившимся в российских магазинах буквально через две недели после европейского старта благодаря стараниям компании «Новый Диск», официального дистрибьютора продукции Nintendo. Так что «Домашнему ПК» снова выпал жребий первому в Украине опробовать новую портативную игровую систему – Nintendo DS.

Верхний дисплей

Органы управления – джойстик-крестовина, кнопки A,B,X,Y, Start, Select, «шифты» L и R

Нижний дисплей, чувствительный к нажатию

Стилус

Встроенный микрофон

Слот для карточек с играми для Nintendo DS (Slot 1)

Слот для картриджей GameBoy Advance (Slot 2)

Будучи безусловным лидером на рынке карманных игровых систем, Nintendo, естественно, не хочет терять первенства в этом секторе. И готовясь к выходу на этот рынок, Sony Computer Entertainment сделала эдакий упреждающий удар, разработав оригинальную консоль Nintendo DS и запустив ее в продажу раньше, чем в магазины попала PlayStation Portable.

Итак, DS у нас в руках. Нам досталась серебристая модификация консоли. Я бы не сказал, что по внешнему виду она производит впечатление изысканного и элегантного устройства (подобно PSP), скорее, создается ощущение основательности или солидности. Да и габариты (а соответственно и масса) существенно увеличились по сравнению с GBA SP – в этом нет ничего удивительного, ведь размещение двух экранов потребовало дополнительного пространства. Двухэкранная конфигурация, видимо, стала решающим фактором при выборе конструктива. Разработчики остановились на дизайне «раскладушки».

Но при всей внушительности Nintendo DS управление консолью очень удобное. Кроме традиционных для всех «геймбоев» кнопок, пользователь имеет в распоряжении уникальный инструмент – стилус. Кстати, он используется не только в играх, но и при работе со встроенной программой PictoChat, позволяющей общаться с другими владельцами DS, находящимися в радиусе до 30 м. К сожалению, ввиду отсутствия оных испытать его в деле не удалось, но тесты относительно рисования, написания букв и применения виртуальной клавиатуры были проведены в полном объеме. Кстати, есть сведения, что, скорее всего, возможности беспроводных коммуникаций, заложенные в Nintendo DS, будут использованы для его совместной работы с домашней консолью нового поколения, имеющей кодовое название Revolution.

Качество экрана – очень важный параметр для портативной игровой системы. Подсветка обеспечивает достаточную яркость для комфортной игры при различных условиях освещения, однако в отличие от GBA SP она не отключается. Надо сказать и о значительном улучшении такого показателя, как количество отображаемых цветов: вместо 32 000 у GBA новое устройство обеспечивает 260 000.

Звуковые способности Nintendo DS оценивались на основе музыкального сопровождения игры WarioWare Touched! Качество воспроизведения довольно высокое, неплохой стереоэффект чувствуется несмотря на небольшое расстояние между динамиками.

Понятно, что в настоящее время имеется не так много игр, в достаточной мере использующих уникальные функциональные возможности DS (на европейском рынке доступно всего полтора десятка наименований), зато в ожидании новых игр, созданных специально для этой консоли, можно наслаждаться обширной библиотекой игр для GameBoy Advance.

Технические характеристики

Процессоры
ARM9 (67 MHz) и ARM7 (33 MHz)

Объем памяти
4 MB

Габариты (в закрытом виде)
149×85×29 мм

Верхний дисплей
3-дюймовый TFT-LCD с подсветкой, разрешение 256×192 пиксела

Нижний дисплей
Аналогичен верхнему, кроме того, чувствителен к нажатию

Цвет
Отображается 260 000 цветов

Беспроводная связь
IEEE 802.11, а также собственный формат Nintendo. Радиус локальной сети до 30 м в зависимости от условий. Большинство игр для нескольких участников требует наличия только одного картриджа с игрой

Управление
Сенсорный экран, встроенный микрофон для голосовой идентификации, кнопки: *A/B/X/Y*, контроля, «шифты» *L/R*, *Start* и *Select*

Ввод/вывод
Слоты для собственных игр Nintendo DS и для игр Nintendo GameBoy Advance, разъем для подключения стереонаушников, внешнего микрофона или стереогарнитуры

Дополнительные функции
Встроенное программное обеспечение PictoChat, позволяющее осуществлять обмен сообщениями между 16 консолями, часы, будильник, калибровка сенсорного экрана

Языковая поддержка
Английский, испанский, итальянский, немецкий, французский, японский

Звук
Стереодинамики

Батарея
Литий-ионная, 6–10 часов игры, 4 часа подзарядки, «спящий» экономичный режим, зарядное устройство

Рекомендованная розничная цена
$199

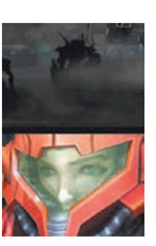
Игры для Nintendo DS

Metroid Prime Hunters

Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo

В комплект поставки DS включена карточка с демо-версией этого потенциального суперхита, учитывая огромную популярность сериала о Самус Аран у всех поклонников игр от Nintendo со времен 8-битной NES. Демка позволяет приспособиться к управлению шутером с помощью стилуса и показывает некоторые функциональные возможности использования двух экранов. На верхнем отображается игровая сцена, а на нижнем – карта уровня, помогающая на нем ориентироваться. Стилус в данном случае – это инструмент, посредством которого производится прицеливание. Дальнейшие подробности – после выхода финальной версии игры.



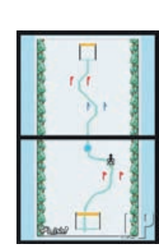


WarioWare Touched!

Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo

Мы уже писали о WarioWare, сборнике игровых микроминиатюр для GameBoy Advance. Слово «Touched» в названии новых «примочек» от Wario и других персонажей игры напоминает о том, что все действия в ней производятся только с помощью стилуса. 180 крохотных развлекалок распределены между 10 персонажами. У каждого из них свое видение использования «пера»: это могут быть простые прикосновения, «заштриховка» определенных областей, проведение линий и т. д.





Стартовый пакет игр для Nintendo DS

Super Mario 64 DS (Nintendo)
WarioWare Touched! (Nintendo)
Pokemon Dash (Nintendo)
Polarium (Nintendo)
Tiger Woods PGA TOUR (EA)
The URBZ: Sims in the City (EA)
Spider-Man 2 (Activision)
Project Rub (SEGA)
Mr. DRILLER: Drill Spirits (Namco)
Rayman DS (Ubisoft)
Asphalt Urban GT (Gameloft/Ubisoft)
Sprung: The Dating Game (Gameloft/Ubisoft)
Zoo Keeper (Ignition)
Ping Pals (THQ)
Robots (Vivendi)



ДА БУДЕТ СВЕТ!

Кирилл Балалин

Внутренняя подсветка системного блока уже давно стала привычным элементом компьютерного декора. Неудивительно, что производители аксессуаров для моддинга обратили свое внимание на дополнительные устройства, позволяющие расширить возможности управления светом в ПК. Так, mCubed T-Balancer XL («Домашний ПК», № 3, 2005) не только работает в качестве контроллера вентиляторов, но и является средством для создания сложных визуальных эффектов при подключении к нему «неонок». А лидер рынка товаров для моддеров, Sunbeam, пошел дальше, представив два специализированных устройства.

Sunbeam Chameleon

★★★★★

Оригинальное решение для эстетов

Цена – $23

Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua



Цена – $39

Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua

Sunbeam Lightbus

★★★★★

Максимум возможностей управления подсветкой

Внешне Lightbus напоминает традиционный реобас (контроллеры оборотов вентиляторов) и вполне может выполнять его функции. Но реальные возможности устройства гораздо шире: при подключении источников света, таких как лампы с холодным катодом или светодиоды, Lightbus позволяет реализовать до 627 световых эффектов. Четырехканальный контроллер создает 5 светоэффектов на канал, в том числе звуковую активацию и постепенное затухание (fade in/out). Отдельно задаются алгоритм переключения эффектов с первого по четвертый канал, индивидуальная яркость свечения источников и уровень чувствительности звуковой активации. К тому же к каждому из каналов можно подключить несколько источников света, дополнительно расширив таким образом функциональность Lightbus. Само устройство неплохо смотрится в корпусе, имеет алюминиевую переднюю панель, хромированные органы управления и синюю светодиодную подсветку.

В отличие от Lightbus, Sunbeam Chameleon обладает достаточно узкой специализацией. Это комплект из четырех ярких «лазерных» светодиодов и контрольной панели. Конструкция корпуса светодиодов очень удачна и предусматривает шарнирное сочленение. Их необходимо разместить внутри корпуса в нужных местах с помощью идущих в комплекте наклеек и подключить к контрольной панели для пятидюймового отсека. Так как светодиоды многоцветные, с панели можно выбирать необходимый режим путем ручной установки баланса между красным, зеленым и синим цветами.

На самой панели имеются дополнительный светодиодный индикатор яркости каждого канала и выключатель всего устройства. Традиционно для Sunbeam, Chameleon изготовлен из алюминия, что понравится владельцам качественных корпусов.

Оба устройства прекрасно показали себя в работе и действительно пригодятся моддерам в процессе оформления своих ПК. Как и для многих других подобных аксессуаров, описать все способы их применения в статье невозможно – это зависит лишь от вашего воображения. Ну а Sunbeam, представив эти необычные новинки, дала пользователям хорошие специализированные инструменты для управления подсветкой системного блока.

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

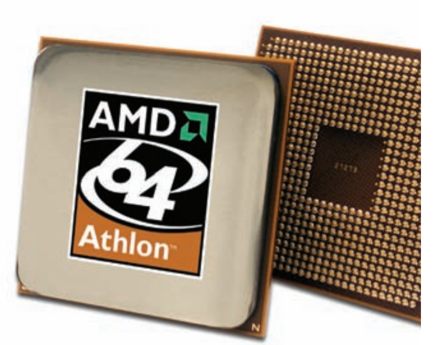
«Бюджетный ДПК»: минимальная цена

Intel Celeron D 320 (2,4 GHz, 256 KB L2-кэш)	$80
AMD Sempron 2400+ (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$60
Чипсет Intel 865PE для Celeron D	$80
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Sempron	$75
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$65
На чипе Radeon 9550 128-bit, память 128 MB	$75
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$72
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$160
DVD-ROM/CD-RW Combo	$45
Интегрированное аудио	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь PS/2	$6
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20
Внутренний модем PCI 56K V.90	$18

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $705/$680



ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО



AMD Athlon 64 2800+

$130

В то время как цены на Pentium 4 начинаются со $145, а Sempron 3100+ по-прежнему удерживается на довольно высокой отметке $120, для ПК среднего уровня имеет смысл рассмотреть как вариант Athlon 64 2800+. Он гораздо более производительный, чем Sempron 3100+, что компенсирует разницу в цене. К тому же линейка Athlon 64 поддерживает 64-битные вычисления, технологию Cool'n'Quiet и защитную функцию, реализованную в Windows XP SP2.

DVD+/-RW NEC ND-3520A

$80

Стоимость универсальных DVD-рекордеров продолжает стремительно падать: уже взят рубеж $80. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $90, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-3520A при своей довольно скромной цене лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.



«Оптимальный ДПК»: наилучшее соотношение цена/качество





Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) AMD Athlon 64 2800+ (1,8 GHz, Socket 754)	$145 $130	Интегрированное аудио 5.1	–
Чипсет Intel 865PE для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800, Socket 754	$80 $85	Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$85
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$65	Клавиатура Logitech Internet Pro	$15
На чипе GeForce 6600, память 256 MB	$180	Мышь оптическая, USB	$25
Жесткий диск 160 GB, кэш-буфер 8 MB	$105	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
LCD-монитор 17", время отклика 8–12 мс	$325	Акустика 5.1	$90
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$80	Внешний модем 56K V.92	$65

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1295/$1285

В этом номере журнала мы решили воспользоваться своими же рекомендациями по подбору комплектующих и построить оптимальную систему для самого требовательного пользователя – главного редактора «Домашнего ПК». Что из этого вышло – читайте в специальном материале, заметим лишь, что после этой «контрольной закупки» эксперт рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» сохранил свое место, а сама статья «Домашний ПК для главреда ДПК» послужит в качестве практического пособия для тех, кто решился на приобретение или модернизацию компьютера.

А теперь о главных новостях компьютерного рынка в этом месяце. Произошло сразу два знаменательных события: компьютеры начального уровня стали оснащаться 512 MB оперативной памяти, а среднего уровня – получили LCD-монитор. Разумеется, речь идет о системах, рекомендованных нашим журналом, но их конфигурации отражают объективные процессы, происходящие на украинском рынке. И данная модернизация обусловлена не только и даже не столько нашим желанием идти «впереди планеты всей» в оснащении домашних компьютеров, сколько значительным снижением цен на данные компоненты.

Начнем, пожалуй, с памяти. За последние месяцы модули DDR400 SDRAM планомерно теряли в стоимости, что можно проследить по конфигурациям наших «ПК месяца» (онлайновый архив находится по адресу *www.itc.ua/dpk-pc*). Интересно, что ровно год назад мы начали оснащать ПК высокого уровня 1 GB оперативной памяти, и тогда пара модулей по 512 MB стоила порядка $220. Затем цена стала снижаться и к сентябрю составила $180. Но настоящее падение началось уже с Нового года: каждый месяц минус $5–10, и сейчас один модуль 512 MB предлагается в среднем за $65. За тот же период (с мая прошлого года) модули емкостью 256 MB проделали путь с $55 до $32. Таким образом, теперь у нас есть все основания предложить сразу две такие «планки» для системы начального уровня: они обойдут-

GeForce 6600 GT 128 MB

$230

Видеокарты на базе Radeon 9800 Pro уступили место более мощным и современным GeForce 6600 GT 128 MB, которые предлагаются практически по той же цене. В категории до $300 найти лучший Radeon пока что не получится, если говорить об AGP-моделях. Но владельцы платформ Intel 915P и VIA K8T890 с поддержкой PCI Express уже могут выбирать между семействами GeForce 6600 и Radeon X700.





Samsung SP2004C

$135

Винчестеры на 200 GB обладают лучшим соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется всего в $0,63. Это не хуже, чем у большинства моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет более $0,7. Из моделей на 200 GB, доступных у нас, особо выделяются SATA-винчестеры с поддержкой технологии NCQ. Они чуть дороже своих EIDE-собратьев, но для нового ПК лучше выбрать их.



ся покупателю всего на десятку дороже, чем приходилось платить в прошлом году за 256 MB. Понятно, что «бюджетный» компьютер собирается по принципу «копейка рубль бережет», но сегодня 512 MB – это минимальный объем для большинства новых игр. И здесь нелишне будет напомнить, что мы рассматриваем игровые приложения как неотъемлемую функцию домашнего ПК, а за удовольствие, как известно, нужно платить. Этим и объясняется сравнительно высокая суммарная стоимость нашей системы начального уровня.

На фоне таких замечательных цен на память DDR400 модули нового стандарта DDR2 по-прежнему остаются неоправданно дорогими. Для оснащения системы высокого уровня двумя «планками» DDR2-533 потребуется не менее $150. Конечно, это уже значительный прогресс – раньше цена была в полтора-два раза выше, теперь же разница составляет $10–20 за модуль. И тем не менее никаких преимуществ в быстродействии эти затраты не дадут, а более производительные продукты DDR2-667 пока что относятся к разряду дорогостоящей экзотики. В любом случае обе платформы, рекомендованные для взыскательных пользователей, – Intel 915P и VIA K8T890 – прекрасно обходятся и обычной памятью DDR400, а за дополнительные средства лучше приобрести оверклокерские модули DDR, способные работать на частотах от 500 MHz.

Как показал блицопрос, проведенный еженедельником «Компьютерное Обозрение» (*www.itc.ua/20442*), поставщики ожидают, что к концу текущего года память подешевеет еще приблизительно на 30%. Причины данного явления усматриваются в перенасыщении рынка в связи с наращиванием производственных мощностей чипмейкерами, получившими в 2004 г. достаточно большие доходы. При этом активное продвижение новых платформ компанией Intel может привести к тому, что доля DDR2 вырастет до 25–30 % (сейчас она составляет 5–7 %). Таким образом, тенденция к снижению цен в данном сегменте обещает стать устойчивой, поэтому, вполне возможно, уже в ближайшие месяцы мы переведем ПК среднего уровня на 1 GB, а высокого – на 2 GB. И нет никаких сомнений, что эти гигантские объемы памяти будут полностью востребованы уже в нынешнем году, а память DDR2 сменит морально устаревшую DDR в «Прогрессивном ДПК».

Перейдем к другому событию – появлению LCD-монитора в нашем «Оптимальном ДПК». За последние месяцы 17-дюймовые ЖК-дисплеи преодолели отметку $300 – психологический барьер на пути к массовому потребителю. Раньше за эти деньги можно было найти разве что LCD 15", которые не выдерживали конкуренции с 19-дюймовыми ЭЛТ-мониторами, доступными за ту же цену. Преимущество последних состояло прежде всего в большом экране, за которым удобно и играть, и смотреть фильмы. Кроме того, они предоставляли свободу в выборе видеорежима: как в 800×600, так и в 1280×1024 изображение на ЭЛТ не теряет четкости. Наконец, здесь не было проблемы со смазыванием быстродвижущихся объектов. Но технологии не стоят на месте, и в 2005 г. ЭЛТ-мониторы воспринимаются уже как анахронизм вроде «советского телевизора». И теперь нам ничто не мешает произвести замену в среднем классе на более современные продукты. Кстати, видимая область у 19-дюймового ЭЛТ и 17-дюймового ЖК отличается лишь на один дюйм, так что здесь потребитель почти ничего не теряет. Выигрывает он в качестве изображения: у LCD нет проблем с фокусировкой или с геометрией, а для большей верности предусмотрен цифровой интерфейс. Времени отклика 8 мс вполне достаточно, чтобы не заметить особой разницы в динамичных играх по сравнению с ЭЛТ. Наконец, по габаритам и вообще по эргономике ЖК-дисплеи просто несопоставимы со своими громоздкими «предками». Единственная серьезная проблема LCD 17" – оптимальный режим работы 1280×1024, что означает солидную нагрузку на видеокарту в играх. В принципе, можно использовать и 1024×768, но при этом страдает четкость изображения. Следовательно, потребуется более мощный акселератор, но пока что, к сожалению, лучших вариантов до $200, чем GeForce 6600, нет. И в данной линейке особо выделяются модели с объемом памяти 256 MB, востребованным современными играми, а также «заряженные» версии вроде MSI NX6600-VTD128 Diamond, о которой мы рассказываем во второй части материала «Выбираем GeForce 6600», опубликованной в этом номере.

«Прогрессивный ДПК»: качество превыше всего

Intel Pentium 4 530J (3 GHz, 1 MB L2-кэш)	$195
AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz, Socket 939)	$165
Материнская плата PCI Express	
Чипсет Intel 915P для Pentium 4	$130
Чипсет VIA K8T890, Socket 939	$125
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$130
Radeon X800XL 256 MB (PCI Express)	$380
Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB SATA/NCQ	$135
LCD-монитор 19", время отклика 8–12 мс, DVI	$550
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$80
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$105
Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
Клавиатура Logitech Media Keyboard	$30
Мышь оптическая, USB	$40
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Акустика 7.1	$130
Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $2060/$2025

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.itc.ua/hl.*

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ НА INTEL 915P

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
ABIT AG8-3rd eye	145	★★★★★	№ 3, март 2005
Albatron Mars PX915P Pro	128	★★★★☆	№ 3, март 2005
ASUS P5GD1	125	★★★★☆	№ 3, март 2005
ECS Elitegroup 915P-A	95	★★★★★	№ 3, март 2005
Fujitsu Siemens D1826-G	140	★★★★☆	№ 3, март 2005
Gigabyte GA-8GPNXP Duo	215	★★★★★	№ 3, март 2005

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z815	74	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 3745	81	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
Epson Stylus C65 Photo Edition	82	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2005
Canon Pixma iP2000	105	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP DeskJet 5743	115	★★★★★	№ 1–2, февраль 2005
HP Photosmart 7660	140	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	180	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	190	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 МВ кэш-буфер

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	72	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	73	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Western Digital WD1200JB	90	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Samsung SP1213N	94	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	102	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	107	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Maxtor 6B200M0 SATA/NCQ	128	★★★★★	№ 5, май 2005
200 GB Seagate ST3200826AS SATA/NCQ	135	★★★★☆	№ 5, май 2005
200 GB Samsung SP2004C SATA NCQ	135	★★★★★	№ 5, май 2005
320 GB Western Digital WD3200JB	228	★★★★★	№ 5, май 2005

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron EZ T710PH	142	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 795DF	145	–	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	175	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797DF	175	–	–
17" LG Flatron F720P	176	–	–
19" LG Flatron F920B	265	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	315	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	320	★★★★☆	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 8–12 мс, DVI

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron L1730B	345	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" BenQ FP71E+	395	★★★★☆	№ 5, май 2005
17" LG Flatron L1730P	400	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	415	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" ViewSonic VG712b	435	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
17" NEC MultiSync LCD1770NX	480	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" BenQ FP783	500	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
19" BenQ FP937s	540	★★★★☆	№ 12, декабрь 2004

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 7.1	35	–	–
Sound Blaster Audigy 2 7.1	55	–	–
Sound Blaster Audigy 2 ZS OEM	80	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	185	–	–
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	№ 4, апрель 2002

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Интернета, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

CloneCD 5.2.0.0

Shareware

Разработчик SlySoft

Web-сайт www.slysoft.com/en

Размер 2,3 MB

Страница загрузки www.slysoft.com/en/download.html

Популярная утилита копирования CD, отличающаяся максимально простым интерфейсом и вместе с тем достаточно высокой функциональностью.

В новой версии добавлена поддержка 64-битной версии Windows XP, обновлены языковые паки, улучшена работа с IDE-драйверами сторонних разработчиков.

FastStone Image Viewer 2.0.3 Beta

Freeware

Разработчик FastStone Soft

Web-сайт www.faststone.org/FSViewerDetail.htm

Размер 2,5 MB

Страница загрузки www.faststone.org/download.htm

Бесплатная утилита для просмотра графических файлов, их конвертирования и минимального редактирования – по сути, еще один конкурент «народного» ACDSee. Поддерживается около трех десятков различных форматов.



Miranda IM 0.4

Freeware

Разработчик Miranda

Web-сайт www.miranda-im.org

Размер 1 MB

Страница загрузки www.miranda-im.org/release/download.php

Долгожданная «ноль четвертая» версия популярного интернет-пейджера Miranda. Значительно улучшена поддержка многих протоколов, плагины MSN, ICQ и Jabber теперь позволяют загружать аватары и отображают их в окне сообщения, внесено еще множество других изменений и улучшений.

Mozilla for Windows 1.7.7

Freeware

Разработчик Mozilla Org.

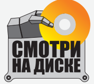
Web-сайт www.mozilla.org

Размер 12 MB

Страница загрузки www.mozilla.org/products/mozilla1.x

«Сборный» пакет Mozilla, содержащий Web-браузер, почтовый клиент и HTML-редактор. Несмотря на то что его разработка была официально прекращена, сообщество все-таки выпустило новую версию с устраненными «дырами» в защите.

Mozilla Firefox for Windows 1.0.3



Shareware

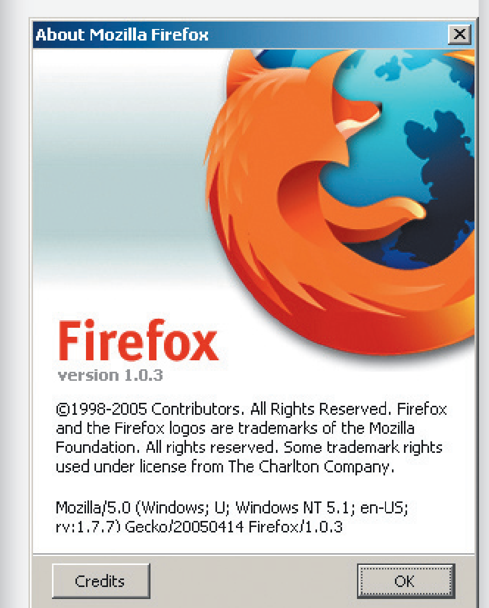
Разработчик Mozilla Org.

Web-сайт www.mozilla.org/projects/firefox

Размер 4,6 MB

Страница загрузки www.mozilla.org/products/firefox

Очередная версия лучшего из бесплатных альтернативных Web-браузеров. В 1.0.3 снова устранены найденные недоработки в защите, а также улучшена процедура обновления программы.



PDFCreator 0.8.1 RC6

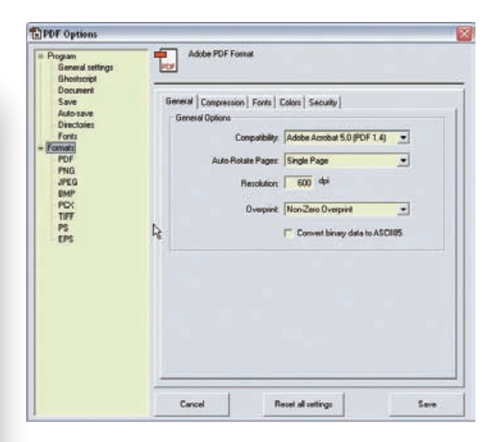
Freeware

Разработчик PDF Creator Project

Web-сайт sourceforge.net/projects/pdfcreator

Размер 10,9 MB

Утилита для создания PDF-файлов в любом приложения Windows, PDFCreator работает как виртуальный принтер, на который отправляются необходимые документы. В текущей версии изменен дизайн окна настроек, добавлен ряд новых функций, исправлены незначительные ошибки.



Spybot Search and Destroy 1.4 RC

Freeware

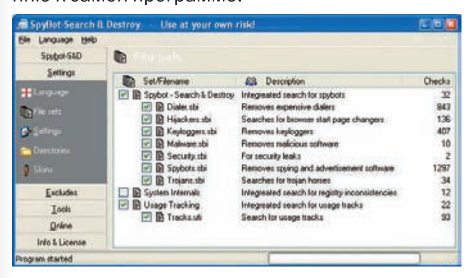
Разработчик Patrick M. Kolla

Web-сайт safer-networking.org/en/index.html

Размер 4,8 MB

Страница загрузки safer-networking.org/en/download/index.html

Одна из лучших программ для обнаружения и удаления spyware. В данном релиз-кандидате улучшена работа с прокси, исправлены незначительные ошибки, добавлена возможность обнаружения «враждебных действий» по отношению к самой программе.



Zoom Player Pro 4.50 Beta 4

Shareware

Разработчик Infomatrix

Web-сайт www.inmatrix.com/zplayer

Размер 1 MB

Страница загрузки www.inmatrix.com/files/zoomplayer_beta.shtml

Один из самых функциональных медиаплееров, среди прочих достоинств которого – широчайшие возможности по настройке. Кроме «профессиональной» shareware-версии, существует также «стандартная» бесплатная, отличающаяся от первой невозможностью воспроизведения DVD-видео и отсутствием некоторых малозначительных функций.

«ОРФО 2004»

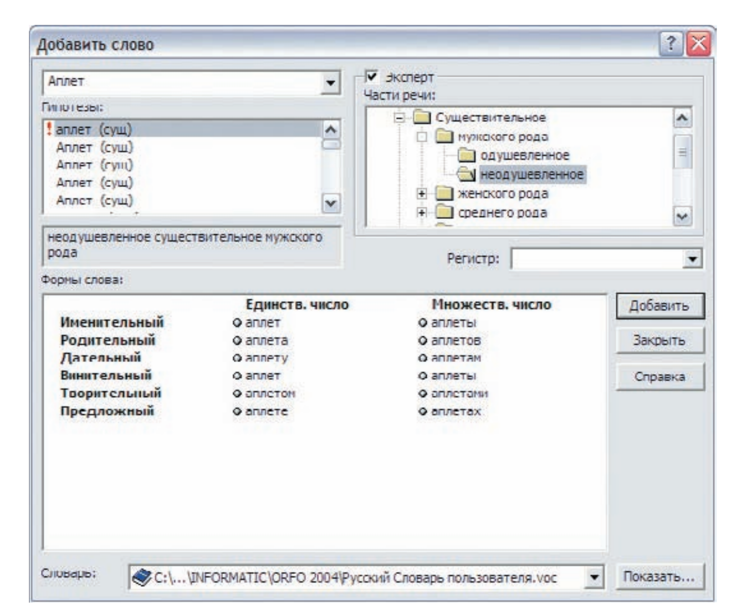
Базовый – $7,
профессиональный – $99

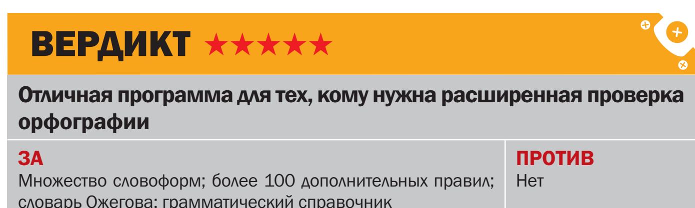
Разработчик «Информатик»
Web-сайт www.orfo.ru
Размер н/д
Страница загрузки н/д

Большинство наших читателей и так пользуется «ОРФО», ведь именно эта программа отвечает за проверку русской орфографии в MS Word. Однако в продукт Microsoft встроена не самая лучшая версия утилиты, поэтому если вам приходится много работать с текстовыми документами (писать, редактировать, переводить), то стоит задуматься о покупке полного комплекта. «ОРФО 2004» поставляется в трех вариантах: базовом, профессиональном и многоязычном. Первый обеспечивает лишь проверку правописания и расстановку переносов, но с лучшим качеством, в большем числе приложений и с ключевой для подобных продуктов функцией – построением полной парадигмы неизвестного слова и последующим формированием единого словаря. Дополнительно имеются отдельный текстовый редактор, а также «ОРФО Агент», выполняющий проверку правописания практически в любой программе, работающей с текстом, вплоть до ICQ. Мы же рассмотрим комплект «Профессиональный» как наиболее интересный.

По сравнению со встроенными средствами Microsoft Office, «ОРФО 2004» дополнительно знает 10 тыс. слов, 100 грамматических правил, а объем и качество тезаурусов отличаются, как небо и земля. Кроме того, можно отдельно приобрести и подключить к системе тематические словари. Если несмотря на это «ОРФО» все же встретится с незнакомыми словами, то их легко добавить во вспомогательный морфологический словарь.

Также профессиональная комплектация отличается наличием дополнительных материалов. Имеется неплохой толковый словарь, построенный на основе словаря Ожегова и других классических изданий, но дополненный современной лексикой. Стоит обратить внимание на замечательный грамматический справочник, который пригодится не только школьникам, но и профессионалам, работающим с текстами.



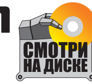


ТЯНИТОЛКАЙ ДЛЯ ИНТЕРНЕТА:
обзор FTP-клиентов

«В Интернете есть все!» – на эту заезженную фразу могут купиться только новички, вчера севшие за компьютер. Более знающие люди, которые провели в Сети не один год, в лучшем случае саркастически улыбнутся, особенно если под термином «Интернет» учитывать (что большинство и делает) лишь HTTP-сектор Всемирной Паутины. На всяческих Web-страницах вы, возможно, и найдете требуемую информацию, но редкую программу, игру или MP3-композицию – вряд ли. Однако мало кто знает о существовании другой, «теневой» стороны Сети – созданных энтузиастами FTP-серверов, как раз и содержащих львиную долю всех файлов Интернета. В прошлом номере «Домашнего ПК» мы уже рассмотрели вопрос создания собственных FTP-серверов. Сегодня же речь пойдет о лучших программах-клиентах для работы с ними.

CuteFTP 7.01

Shareware, $60



Разработчик GLOBALScape Texas, LP
Web-сайт www.globalscape.com
Размер 5,84 MB
Страница загрузки ftp.globalscape.com/pub/cuteftppro/cuteftppro.exe

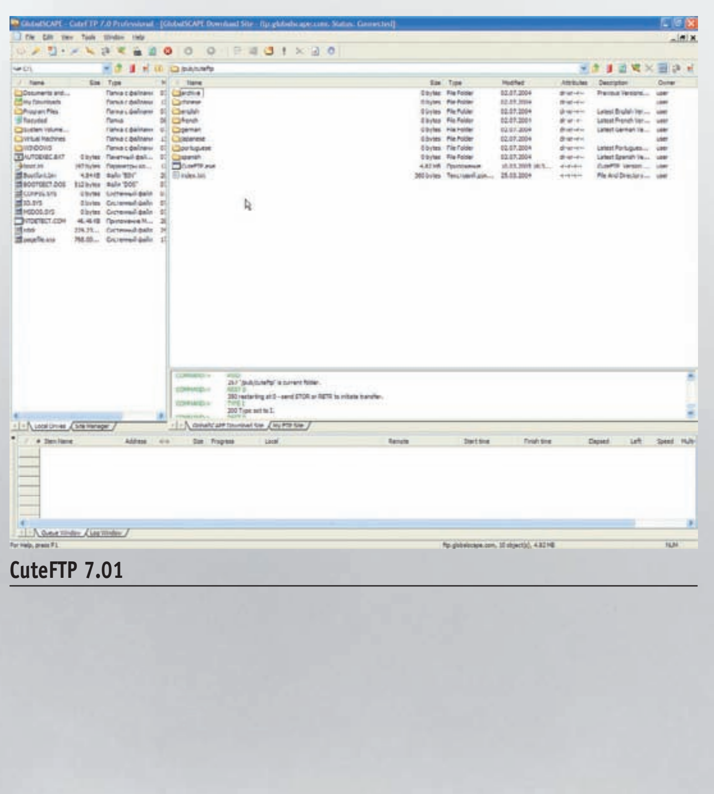
★★★★★

Один из лучших FTP-клиентов

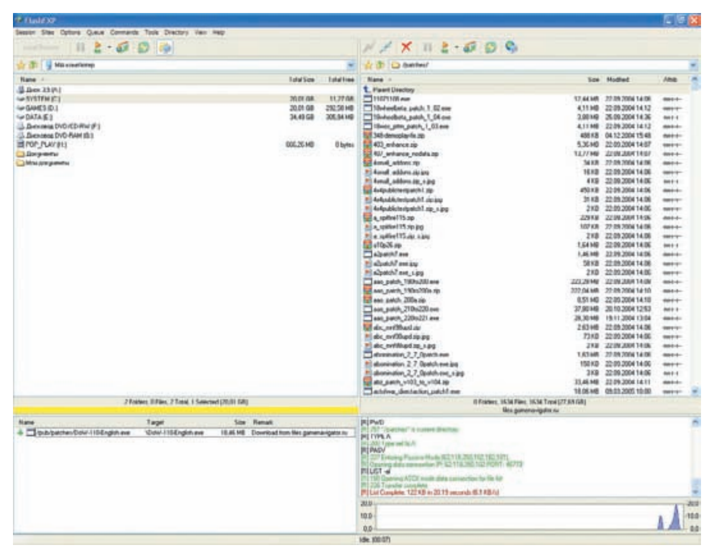
+ Богатство возможностей; «многооконный» режим работы; запись скриптов для выполнения серии операций; интуитивный интерфейс
− Высокая цена

Один из лучших, если не лучший в своем роде, FTP-клиент с богатейшей функциональностью, прекрасно подходящий для работы сразу с несколькими FTP-серверами. Программа имеет дружественный, хорошо продуманный интерфейс с поддержкой технологии Drag'n'Drop, что значительно упрощает управление файлами. Само собой, одним лишь протоколом FTP CuteFTP не ограничивается – с тем же успехом она справляется и с HTTP, а также поддерживает FTPS (File Transfer Protocol using SSL), SFTP (Secure File Transfer Protocol) и HTTPS (Hyper Text Transfer Protocol Secure). Web-мастеров наверняка обрадует встроенный HTML-редактор CuteHTML, позволяющий не только создавать новые Web-странички, но и редактировать их непосредственно в онлайне, на сайте хостера.

Основная «болезнь» многих альтернативных FTP-клиентов – невозможность работы с несколькими сеансами одновременно в одном окне. Наш гость этого недостатка лишен в принципе – и снова благодаря удобнейшему многооконному режиму а-ля MyIE2. Просмотр лога соединения на предмет ошибок тоже очень хорош (хотя в FlashFXP все же лучше), работа с файрволлами, роутерами и прокси не является чем-то проблемным. «Фишка» CuteFTP – умение передавать файлы с одного сервера на другой, не копируя их при этом на локальный компьютер. С помощью макросов легко автоматизировать рутинные операции, а гибкая система настроек программы дает возможность подогнать ее внешний вид под любой вкус. Настраивать же можно практически все: от цветов отображения и звукового сопровождения команд и сообщений до режимов передачи данных (ASCII/Binary) и принципов нахождения и загрузки индексных файлов на FTP-серверах. Удобнейшая система закладок не позволит забыть серверы с богатым



CuteFTP 7.01



FlashFXP 3.12 Beta 3

наполнением, а менеджер сайтов – потеряться среди них. Из нововведений, дебютировавших в долгожданной 7-й версии, нельзя не отметить поддержку скоростной технологии закачки файлов с их сжатием на лету Mode Z, еще более удобный просмотр (в виде thumbnails), навигацию и редактирование файлов на удаленном сервере, улучшенную работу на слабых соединениях и многое-многое другое.

Полный комплект, не правда ли? Неудивительно, что CuteFTP уже давно считается законодателем новых веяний на рынке FTP-клиентов, и именно на нее равняются разработчики остальных продуктов. Практически идеальная программа во всех аспектах! Не считая цены, конечно...

FlashFXP 3.12 Beta 3

Shareware, $25

Разработчик IniCom Networks
Web-сайт www.flashfxp.com
Размер 1,97 MB
Страница загрузки www.flashfxp.com/download.php

★★★★★

Быстрая и в то же время функциональная программа; прекрасный выбор для закачки файлов

⊕ Функциональность; высочайшая скорость работы; удобный двухпанельный вид; маленький размер

⊖ Набор возможностей для удаленного редактирования файлов мог бы быть и побольше

FlashFXP – яркое доказательство тому, что здоровый аскетизм более чем полезен. Простой двухпанельный интерфейс в стиле Windows Commander оказался на удивление удобным, не в пример «перегруженным» сверх меры Explorer-подобным клиентам. Благодаря широкому применению горячих клавиш работать и редактировать содержимое даже нескольких ресурсов очень и очень просто, а менеджер сайтов (к слову, тоже вызываемый по горячей клавише *F4*) запомнит все ваши путешествия со времени установки FlashFXP. Разумеется, есть и поддержка SSL и прочих защищенных протоколов аутентификации пользователей, прокси и т. д., а также импорт закладок других популярных FTP-программ.

Наряду с таким обилием возможностей программа демонстрирует просто феноменальную скорость работы. Там, где какой-то FTP Voyager или FileZilla будет только-только проходить процедуру авторизации, FlashFXP уже успевает скачать первый мегабайт. Более того, утилита прекрасно (насколько это возможно, конечно) функционирует при практически любом состоянии связи – вплоть до 50% потерь пакетов и «узкого» канала FTP-сервера. Логично, что в таком случае обрывы связи, а значит – прерывание закачек, неизбежны. На помощь приходит автоматизированный режим работы программы – достаточно включить *AutoResume*, и FlashFXP самостоятельно начнет докачку файла с того байта, на котором прервалась предыдущая сессия. И, к слову, реализован он просто великолепно, в чем автор убедился на собственном опыте. Так, при работе с одним очень «трудным» и медленным сервером, регулярно обрывавшим связь, программа умудрилась скачать 1,4 GB архивов, не «побив» ни одного! Ранее с данным FTP потерпели фиаско и ReGet, и FlashGet, что убедительно подтверждает уже прозвучавшую в начале статьи простую истину: HTTP-ресурсы лучше отдать менеджерам закачки, а вот для FTP без специализированных программ не обойтись.

Ну а после окончания многострадальной закачки FlashFXP умеет корректно завершать сеанс работы пользователя, разрывать интернет-соединение или же включать режим *Hibernation*. А еще – мониторинг состояния буфера обмена, автоматический старт очередей, удобнейшая система правил для различных ЧП, когда файл уже существует, неплохой планировщик... Да что там говорить, определенно лучшая программа для скоростной работы по протоколу FTP!

FTP Voyager 11.1

Shareware, $60

Разработчик Rhinosoft.com
Web-сайт www.rhinosoft.com
Размер 2 MB
Страница загрузки www.ftpvoyager.com/dn.asp

★★★★★

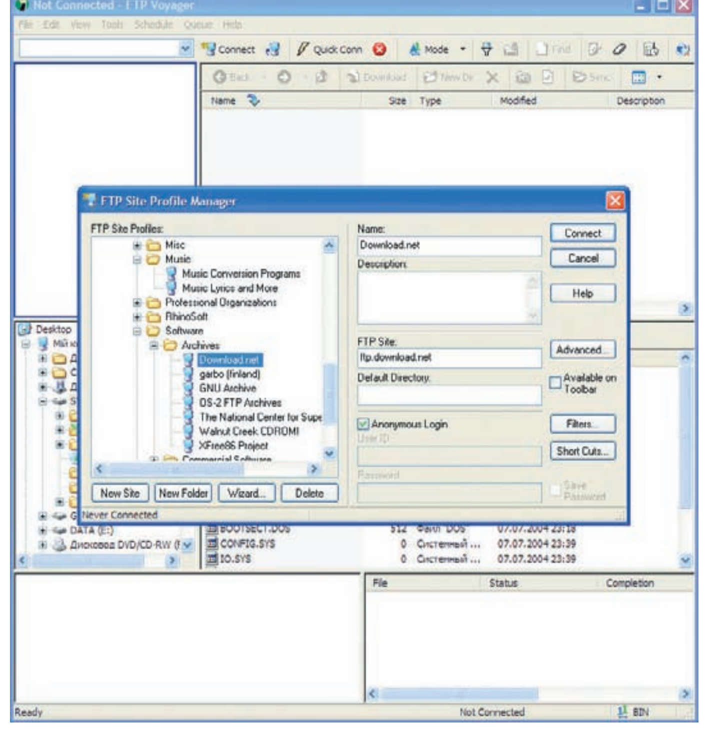
Весьма неплохая программа, но с несколькими серьезными недочетами

⊕ Удобный менеджер сайтов; планировщик; интуитивный внешний вид

⊖ Немного перегруженный интерфейс; нет многооконного режима работы; медленное взаимодействие с некоторыми FTP-серверами

Довольно популярная программа от создателей известного FTP-сервера Serv-U. Приятный интуитивный интерфейс в стиле Проводника (хотя мог бы быть и попроще) с поддержкой Drag'n'Drop, прямое копирование файлов с одного FTP-сервера на другой, возможность возобновлять прерванные закачки... Казалось бы, чего желать еще. К сожалению, без недостатков у FTP Voyager не обошлось. Первый – лишь одна FTP-связь за сеанс, и второй, главный, – далеко не идеальная работа по протоколу FTP. Связь с рядом серверов программой устанавливается ну очень долго, а иногда они и вообще не признаются за «живые». И это при том, что в FlashFXP или CuteFTP они же открываются без особых проблем! В принципе, покопавшись в настройках тайм-аутов и прочих тонкостях, добиться приемлемого результата можно, но почему этого нельзя было сделать сразу?

К счастью, подобные казусы относятся в основном лишь к серверам с узким bandwidth, посему особо раскачаться там и так не удастся. Правда, в FTP Voyager есть и кое-что поинтереснее, способное подсластить столь горькую пилюлю: клиент автодозвона (как, у вас все еще dial-up?), поддержка простаивающей связи пропинговкой хоста (т. е. имитацией работы), полноценная интеграция с браузером. Штатный планировщик успешно выполнит поставленную ему задачу ночью, когда трафик дешевле, а способность импорта адресных списков других FTP-клиентов сделает безболезненным их совместное использование.



FTP Voyager 11.1

WS_FTP Pro 9.01

Shareware, $55

Разработчик Ipswitch
Web-сайт www.ipswitch.com
Размер 5,97 MB

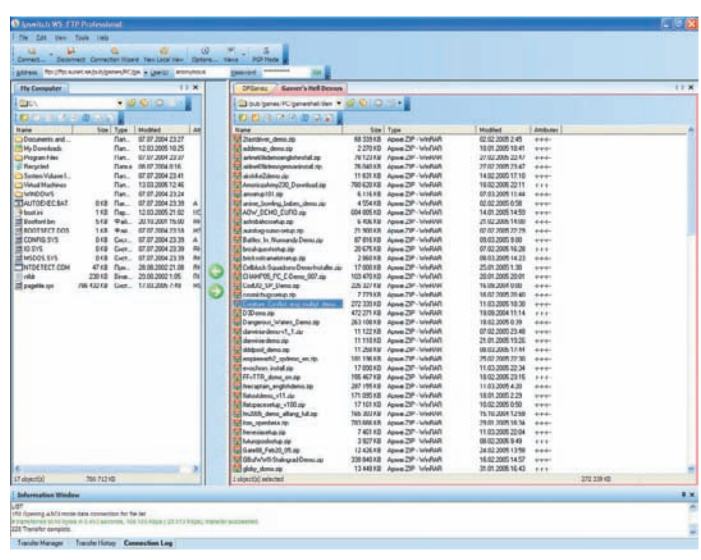


Самая мощная программа в данной категории

+ Потрясающая функциональность; красивый интерфейс; достаточно высокая скорость работы
– Цена

Мощнейшая программа, идеально подходящая как для начинающих Web-дизайнеров, так и для профессионалов. Очень красивый и удобный многооконный интерфейс и настраиваемая система звуковых оповещений о коннектах с серверами вряд ли оставят равнодушным когонибудь. Поддержка Drag'n'Drop присутствует в полной мере; наверное, из-за этого авторы и «спрятали» список операций с файлами где-то глубоко в дебрях контекстного меню, из-за чего создается впечатление некоторой недоработанности программы. Правда, к такому подходу привыкнуть несложно.

Одним из главных достоинств WS_FTP является поддержка массы протоколов связи – SSL, SSH и широко распространившихся в последнее время PGP. Так что о проблемах безопасности работы можно смело забыть – с такой защитой вам и вашим данным ничего не грозит. А также работа с файрволлами, роутерами и прокси-серверами (пожалуй, наконец-то все FTP-клиенты научились с ними «сотрудничать»), создание скриптов для автоматического выполнения серии операций, поиск файлов на удаленных ресурсах, прекрасная интеграция с браузером – сомневаюсь, что домашнему пользователю понадобится больше. Удобная система закладок и менеджмент посещенных серверов в полной мере дополняют картину.

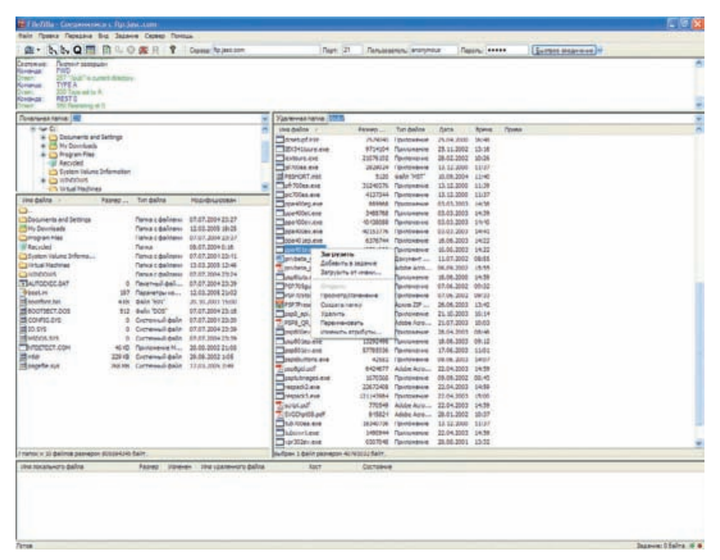


WS_FTP Pro 9.01

При создании каждого FTP-соединения запускается специальный Connection Wizard, который последовательно, шаг за шагом (ввод названия сервера, самого URL, login/password) сделает данный процесс легким и ненавязчивым. Правда, иногда он становится настоящей обузой – если надо быстро просмотреть с десяток серверов на предмет признаков жизни. Всякий раз заполнять все формы для того, чтобы разок глянуть, – явно не самое приятное времяпровождение, и именно для подобных целей служит опция *Quick Connect* – только ввод URL, и ничего больше.

Однако всем этим список возможностей WS_FTP отнюдь не ограничивается – не зря же в начале обзора мы его назвали «мощнейшим». Полноценная реализация удаленного просмотра и редактирования файлов, специальный многопоточный режим скачивания, прямой транспорт данных с одного FTP на другой (без промежуточного этапа на вашем ПК), автоматическая докачка при обрыве связи, встроенная утилита дозвона – здесь можно найти все, что нужно и Web-мастеру, и простому смертному. Пожалуй, нет такой необходимой для FTP-серфера функции, которая не была реализована в WS_FTP. Да и ко всему прочему он дешевле CuteFTP на целых $5. Вы все еще сомневаетесь?

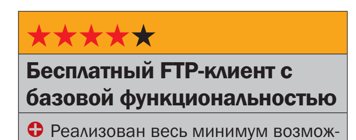




FileZilla 2.12a

FileZilla 2.12a

Freeware



Разработчик Tim Kosse
Web-сайт www.sourceforge.net/projects/filezilla
Размер 4,44 MB
Страница загрузки www.sourceforge.net/projects/filezilla

★★★★★

Бесплатный FTP-клиент с базовой функциональностью

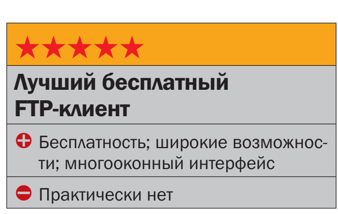
+ Реализован весь минимум возможностей; бесплатность

– Каждый FTP-сеанс открывается в отдельном окне; поддержки «серьезных» алгоритмов аутентификации могло быть и больше

Бесплатный FTP-клиент, распространяемый по схеме open source. Внешне программа очень напоминает FTP Voyager с незначительными модификациями. Сверху располагается панель лога соединения, левое окно служит для показа локальных ресурсов, правое – удаленных, плюс дерево каталогов для тех и других. Ну а внизу – как раз место для информации об очередях файлов и прочих операциях по upload/download. Настройки замены файлов, если такие уже существуют, – практически полная копия таковых из FlashFXP, но докачка, увы, отсутствует. Зато имеются удобный режим ввода URL, без каких-либо ненужных строк для заполнения, поддержка Firewall и прокси-серверов, защищенного SFTP-протокола (реализуется через небезызвестную в узких кругах Telnet-программу PuTTY), приятный менеджер сайтов. Из дополнительных «вкусностей» стоит отметить возможность ограничения скорости каждого FTP-соединения, компрессию на лету загружаемых и скачиваемых файлов для акселерации скорости закачки – в общем, полный джентльменский набор. Не хватает лишь многооконного режима. В целом, хорошо. Без особых изысков, но бесплатный, с базовым набором функций FTP-клиент. Всем «халявщикам» на заметку.

SmartFTP 1.1.984

Freeware (только для домашнего использования и в образовательных целях)



Разработчик CoffeCup Software
Web-сайт www.smartftp.com
Размер 1,1 MB
Страница загрузки www.smartftp.com/download

★★★★★

Лучший бесплатный FTP-клиент

+ Бесплатность; широкие возможности; многооконный интерфейс

– Практически нет

Самая приятная неожиданность обзора – функциональный клиент уровня CuteFTP и притом совершенно бесплатный! Удобный multi-tabbed (многооконный) интерфейс, детальные настройки для каждого соединения, приличная скорость работы – вот, пожалуй, визитная карточка программы. Есть и другие, не такие заметные, но, тем не менее, важные функции – URL Watcher, перехватывающий FTP-ссылки из буфера обмена, и Statistic Popup, наглядно отображающий скорость соединения с серверами и накачанный трафик в обоих направлениях. Кроме того, имеются менеджер сайтов, система закладок, прямая передача файлов с одного хоста на другой, т. е. в SmartFTP найдется все необходимое как для новичка, так и для пользователя со стажем. Когда параллельно работаешь с «быстрым» и «медленным» FTP-сервером, зачастую программа-клиент (как и менеджер закачки) «перетягивает одеяло» канала связи на более доступный ресурс, не оставляя другому практически ничего. SmartFTP разрешает ввести ограничение скорости для каждого FTP-сеанса. Подобный шаг, помимо общего ускорения передачи данных, позволяет еще и по максимуму использовать всю пропускную способность вашего интернет-канала. В полной мере присутствуют и удаленное редактирование/просмотр различных типов файлов, тонкие настройки закачек в очередях, детальный лог соединения, поддержка защищенного SSL-протокола связи...

Немного теории...



Что такое FTP

FTP (File Transfer Protocol) расшифровывается как «протокол передачи файлов» и используется для передачи файлов с одной машины на другую. Конечно, банальное копирование данных с HDD на CD и наоборот не может быть названо передачей по FTP. Говоря об FTP, часто подразумевают FTP-клиент – программу, позволяющую скачивать/загружать (download/upload) файлы с/на удаленный компьютер (FTP-сервер). Популярные файловые менеджеры (FAR, Total Commander) уже содержат встроенные FTP-клиенты. Анонимный FTP-доступ дает возможность подключаться к серверу, не имея на нем личных логина и пароля. Как правило, в качестве логина указывается anonymous, а в качестве пароля – ваш электронный адрес. Многие FTP-клиенты самостоятельно генерируют e-mail при анонимном доступе, тем самым избавляя пользователя от ненужной работы. Обычно такой доступ стоит на публичных FTP-серверах вроде ftp.sunet.se или 3DGamers, чтобы каждый желающий мог скачать новую демо-версию игры или дистрибутив большой программы.

Режимы передачи данных по протоколу FTP

Файлы передаются в нескольких режимах: ASCII (American Standard Code for Information Interchange) используется для текстовых файлов, в том числе и HTML, Binary, как следует из названия, – для передачи двоичного кода, проще говоря – архивов, картинок и прочих нетекстовых файлов. Абсолютно все популярные FTP-клиенты умеют работать и с ASCII, и с Binary, а также мгновенно переключаться между ними, что понадобится, например, Web-мастерам при загрузке своего творения на хостинг провайдера.

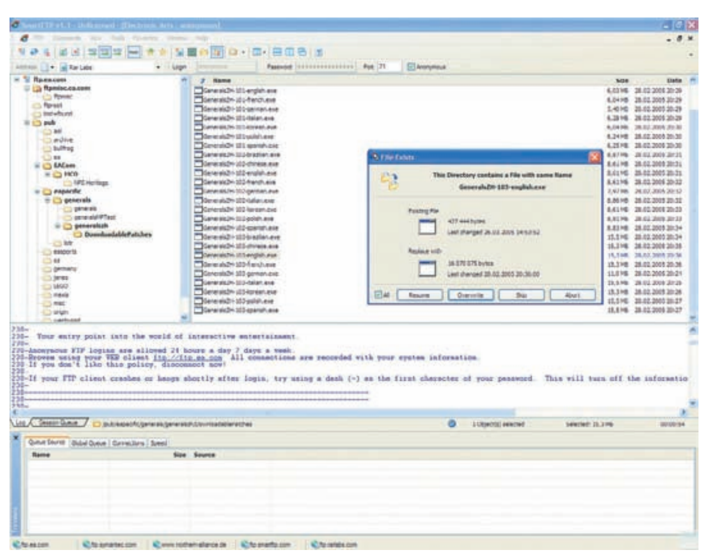
Некоторые часто задаваемые вопросы при работе с FTP-клиентами

А зачем вообще они нужны? Чем менеджеры закачки хуже?

В отличие от WWW-серверов с мощным оборудованием и гигабитной «трубой» FTP-серверы в основной своей массе – персональные, а значит, всех желающих, да еще и с 2-мегабитным каналом, одновременно пустить не удастся. Поэтому в 99% случаев на каждого посетителя существует ограничение в 1–2 потока, иначе он моментально будет «забанен». Менеджеры закачек, разбивающие файл на 10 (20) секций, могут невольно закрыть вам доступ к интересующему ресурсу. Кроме того, из-за специфики функционирования протокола FTP download-менеджеры могут некорректно завершить закачку и либо испортят файлы, либо будут качать их (особенно последние пару килобайтов) непозволительно долго.

Чем хуже встроенный FTP-клиент в файловых менеджерах?

Обычно «чистые» FTP-клиенты куда более функциональны, чем их интегрированные коллеги. Правда, и из этого правила есть приятные исключения – модуль FAR Navigator и FTP-клиент Total Commander почти не уступают по возможностям большинству «сепаратистов».



SmartFTP 1.1.984

Ну а если прибавить ко всему этому широкое использование горячих клавиш во всех их проявлениях, то любые аргументы «против» отпадут сами собой. Лучший бесплатный FTP-клиент и одна из лучших программ в своем классе!

CoffeeCup DirectFTP 6.2

Shareware, $34

Разработчик CoffeCup Software
Web-сайт www.coffeecup.com
Размер 3,6 MB
Страница загрузки www.coffeecup.com/directftp/download.php



Хороший выбор для Web-мастеров, но не без неприятных недочетов

➕ Просмотр и редактирование TXT, HTML и картинок непосредственно на удаленном ресурсе; красивый внешний вид; поддержка Drag'n'Drop

➖ Иногда долго не может соединиться с некоторыми FTP-серверами; нет опции *Quick Connect*; высокая ресурсоемкость

Приятная утилита, которую с небольшими оговорками можно назвать одной из лучших для Web-мастеров. Причиной тому – отличная реализация средств для удаленного просмотра и редактирования информации, будь то текстовые, HTML или графические файлы, без каких-либо сторонних программ. «Фишка» DirectFTP – специальная панель File Editor, где, собственно, и осуществляются все указанные выше процедуры. Для этого достаточно просто перетащить на нее мышкой нужный файл – принцип Drag'n'Drop здесь эксплуатируется вовсю. К услугам пользователя – и достаточно удачный менеджер сайтов, и система закладок, и поддержка Telnet/SSH, и масса прочих мелочей вроде автоматического переключения между режимами передачи данных – ACSII или Binary. К сожалению, иногда наблюдаются досадные проблемы с соединением, особенно когда удаленный сервер не может похвастаться особо широкой bandwidth, да отсутствие опции *Quick Connect*. Пару минут заполнять все формы, чтобы в результате получить No such a host, и так для 10 серверов подряд – благодарю покорно!

Итак, перед нами неплохой инструмент для начинающего Web-мастера с рядом интересных нововведений, но некоторые неприятные недочеты не позволяют поставить DirectFTP высшую оценку.

Вместо заключения

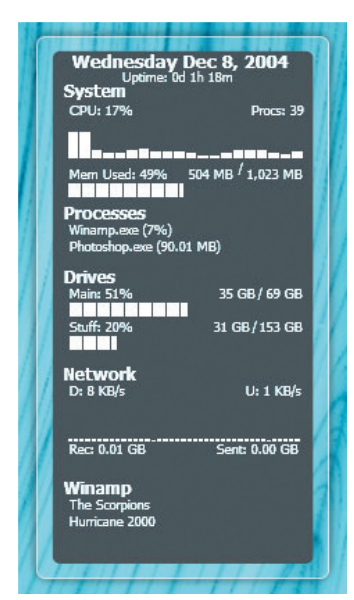
Какими бы замечательными ни были FTP-клиенты, они могут лишь обеспечить максимальный комфорт при работе по данному протоколу, но не в состоянии обойти ограничения FTP-сервера, поставленные его владельцем, и тем более устранить перебои связи у отечественных провайдеров. Не спешите грешить на своего «ассистента», когда он отказывается заходить на какой-то ресурс. FTP-серверы – вещь непредсказуемая, и тот, с которого можно было вчера мгновенно скачать все что угодно, завтра может вообще не работать либо отдавать вам информацию с черепашьей скоростью. Так что не откладывайте на следующий день «исследование» интересного сервера, но и не бомбардируйте его излишними запросами. Удачного вам поиска и скачивания!

Serious Samurize 1.61

Максим Капинус

Рабочий стол Windows всегда привлекал к себе внимание. У многих пользователей это пространство засоряется кучами ярлыков к программам и документам, а в качестве фона просто применяются какие-то красивые обои. Лишь небольшой контингент владельцев ПК не только озадачивается визуальным облагораживанием, а пытается повысить функциональность Рабочего стола за счет дополнительных программ. Это могут быть интерактивный календарь, органайзер, приклеивающиеся стикеры-напоминалки или еще что-нибудь. Но мало кто знает об удивительной программе Samurize, превращающей десктоп в приборную панель, по функциональности сравнимую с бортовым компьютером самолета.





Freeware
Разработчик Samurize.com
Web-сайт www.samurize.com
Размер 7,2 MB
Страница загрузки www.samurize.com/modules/mydownloads

СМОТРИ НА ДИСКЕ

ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальное средство для мониторинга системы

ЗА	ПРОТИВ
Огромные возможности по настройке и отображению индикаторов; бесплатность	Нет

Программа предусматривает вывод на Рабочий стол различной информации, будь то текст или графики с диаграммами. Основное предназначение Samurize – отображение системной информации и мониторинг, но не стоит думать, что на этом ее функциональность заканчивается. На официальном и любительских сайтах имеется множество специализированных модулей, отвечающих за показ прогноза погоды, телепрограммы на спутниковые каналы, новостных лент. Фактически расширять Samurize можно до бесконечности – новые дополнения появляются постоянно, добавляя ей все больше и больше возможностей.

Модульная система программы позволяет собирать требуемую панель буквально по частям. Отдельно скрипты, отдельно визуальные стили, отдельно модификации. Все это устанавливается в Samurize, чтобы в нужный момент можно было просто выбрать из списка необходимый объект и вставить его в свою систему. Окно редактирования представляет собой виртуальную копию вашего Рабочего стола, на котором можно создавать и размещать в любом месте экрана различные блоки с показателями. В Samurize и помимо сторонних модулей имеется множество инструментов, уже приспособленных к отображению специфической информации. Называются они соответствующим образом, и понять их предназначение легко. К примеру, для появления на экране блока, показывающего свободную оперативную память, достаточно вставить индикатор *Память*, причем отображать данные он может как в текстовом виде, так и с помощью графического progress bar. Теперь остается лишь перегрузить свой профиль, и на экране появится красивый индикатор ОЗУ. При желании можно включить свои дизайнерские способности, создав собственный стиль с красивым фоном и рисованными кнопками. Понятно, что подобный труд требует серьезного подхода, и понадобится много времени, чтобы разобраться с настройками и параметрами каждого модуля, но результатом будет индивидуальная панель, отвечающая сугубо вашим требованиям.

Если выдумывать не хочется, воспользуйтесь готовыми вариантами исполнения панелей (так называемыми package files), сделанными другими любителями Samurize. Говорить об оригинальности полученного результата тут уже не приходится, но экономия времени и сил налицо, поскольку создавать и настраивать ничего не потребуется. Достаточно дважды кликнуть на файле с расширением *.sam, и Samurize откроет его специальной программой для импорта и легко добавит содержимое пакета к списку уже установленных.

Примечательно также и то, что программа тесно дружит с двумя утилитами для мониторинга системы: Motherboard Monitor и SpeedFan. Среди всех типов индикаторов для этой цели предусмотрены два специальных в разделе *Состояние оборудования*. Если одна из этих программ установлена в вашей системе, то Samurize может взаимодействовать с ней и выводить данные на экран.

То же самое касается популярных музыкальных проигрывателей Winamp, QCD и Foobar. Помимо управления этими плеерами, возможен также вывод информации о композиции, альбоме и даже изображения обложки диска, которое программа сама загрузит из Интернета и поместит в любом выбранном месте.

Говорить о каких-либо недостатках Samurize не приходится вовсе – продукт развивается уже 4 года, и за это время достаточно серьезно был отшлифован своими создателями. Каждый может оставить в специальном разделе форума официального сайта свои пожелания, касающиеся функциональных дополнений.



РЕАНИМИРУЕМ ДАННЫЕ:

обзор утилит восстановления информации

Ростислав Панчук

Ontrack EasyRecovery 6.04

Shareware (trial-версия, регистрация – $199/$399/$499)

Разработчик Ontrack
Web-сайт www.ontrack.com/easyrecovery
Размер 31,3 MB
Страница загрузки n/a

★★★★★

Лучший выбор для спасения информации, хотя цена, конечно, кусается

+ Самодостаточный универсальный продукт

– Дороговизна; огромный размер загружаемого файла; демо-версия не позволяет восстанавливать файлы

Пожалуй, самая известная и наиболее мощная утилита восстановления данных, даже несмотря на более чем двухлетнюю задержку с выпуском обновлений. Создатель EasyRecovery – фирма Ontrack – уже долгое время занимается реанимацией информации с разнообразнейших носителей, что не преминуло сказаться на качестве их продукта. На текущий момент EasyRecovery представлена в четырех вариантах: урезанном (Lite), в виде отдельных модулей только для восстановления (Data Recovery) и «ремонта» файлов (FileRepair), а также универсальном (Professional), объединившем черты всех вышеперечисленных. Цена, конечно, кусается, но чего не сделаешь ради спасения информации, которая зачастую может оказаться на порядок-другой дороже самой программы.

Функционально пакет EasyRecovery состоит из трех интегрированных разделов: анализ состояния винчестера, *FileRepair* и собственно восстановление данных. Тест накопителя задействует проверку поверхности пластин жесткого диска, SMART-диагностику и анализ файловой системы, что позволяет обнаружить физические повреждения на винчестере и заблаговременно предупредить о них пользователя. Для работы в DOS предназначена утилита *DataAdvisor*, устанавливаемая на загрузочную дискету, а для быстрого анализа структуры всех каталогов и файлов на жестком диске – функция *SizeManager*. Список поддерживаемых устройств более чем солиден: как обычные IDE/SCSI-винчестеры, так и архаичные дискеты с их «наследниками» – широко распространенными ныне USB-накопителями. Плюс всевозможные форматы flash-карт – от CompactFlash до xD-Picture.

Раздел *FileRepair* позволяет ремонтировать документы MS Word, Excel, Access, PowerPoint и Zip-архивы. Ведь в особо трудных случаях (на сильно фрагментированном или физически поврежденном накопителе),



Ontrack EasyRecovery 6.04

Никакая информация, будь то фотография любимой бабушки или важный отчет, не защищена от повреждения. Кроме влияния вездесущего человеческого фактора, файлы с легкостью теряются и в процессе восстановления системы, а специально созданный для этой цели архивный CD может поцарапаться и прийти в негодность. Обычно подобные потери обнаруживаются, когда ценный документ давно уже покинул *Корзину*, и стандартные средства Windows бессильны. Закон Мерфи, также известный как «правило бутерброда», неумолим... Вариантов борьбы с этим злом два: постоянно держать на винчестере одну из специализированных утилит для восстановления информации, способных «воскресить» данные буквально из ничего, либо же довериться превентивно-профилактическим программам, значительно расширяющим возможности стандартных служб Windows – *Корзины* и *System Restore*. Приступим?

восстановленные файлы могут оказаться испорчены, и данные утилиты помогут спасти из них хоть какую-то информацию. Конечно, по нынешним меркам этот список очень и очень скромен, да и в стороннем ПО подобные операции реализованы не в пример лучше. Другое дело, что, по большому счету, только с текстовыми документами и удастся добиться успеха, с архивами (особенно непрерывными) и мультимедиа процент удачи близок к нулю.

Ну и наконец-то, наиболее важная часть пакета – собственно восстановление информации. Она может похвастаться аж четырьмя алгоритмами, предназначенными для решения типичных проблем: *AdvancedRecovery*, *FormatRecovery*, *DeletedRecovery* и *RawRecovery*. В самых простых случаях – поиск и спасение недавно удаленных файлов – используется утилита *DeletedRecovery*, представляющая собой не что иное, как клон *Undelete*. Для воссоздания случайно стертых или переформатированных томов предназначена функция *FormatRecovery*, а для отдельных ЧП, когда предыдущие модули ничего не смогли найти, имеется *AdvancedRecovery*. Последней попыткой спасти остатки информации поврежденного раздела будет опция *RawRecovery*, анализирующая все секторы жесткого диска по специфическим сигнатурам файлов. Программе известны практически все популярные форматы файлов (более 200 наименований), но при желании можно добавлять собственные, вручную указывая их характеристики. Правда, в последнем случае пользователь рискует быть погребенным под завалом зачастую бессмысленных фрагментов данных, так что применять *RawRecovery* имеет смысл лишь при острой необходимости.

Исходя из всего вышесказанного, можно быть уверенным, что в 99% случаев вся оставшаяся неповрежденной информация будет воссоздана. Однако есть два «но»: все это касается FAT, в NTFS некоторые опции (в частности, *DeletedRecovery* и *FormatRecovery*) не функционируют или же работают с некоторыми ограничениями. Кроме того, при восстановлении данных из испорченного или удаленного раздела не сохраняется его первичная структура. Но не стоит засчитывать это в минусы – ведь в данном случае наиболее важной является информация, на что в первую очередь и нацелена EasyRecovery.

Search and Recover 2.5

Shareware (30 дней trial, регистрация – $39,95)

Разработчик iolo Technologies
Web-сайт www.iolo.com
Размер 3,04 MB
Страница загрузки ftp.iolohost.com/searchandrecover.exe

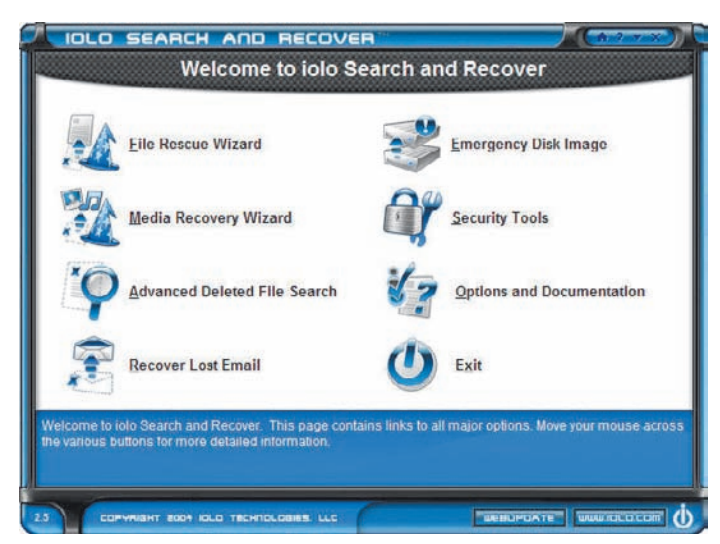
★★★★★

Многообещающий кандидат на звание штатного реаниматора

+ Удобный интерфейс; поддержка множества разнообразных накопителей; отличный подбор дополнительных функций
– Существенных недостатков нет

Редко какому производителю удается создать легкий, эстетичный и в то же время обладающий всеми необходимыми для восстановления функциями продукт. Однако Search and Recover опровергает это утверждение. Интерфейс программы столь удобен и интуитивно понятен, что с ней справится даже ребенок. Собственно процесс восстановления требует целых трех щелчков мышью: выбираем тип потерявшихся файлов (документы, фото, музыка и видео, программы и т. д.), указываем, где их надо искать, и через пять минут возвращаем к жизни те из них, которые отвечают требуемому критерию. В более сложных ситуациях рекомендуется применять модуль *Advanced Deleted File Search* – он предоставит пользователю всю доступную информацию. Есть возможность сортировать удаленные файлы по степени годности: хорошо сохранившиеся (good), среднего качества (moderate) или сильно поврежденные (poor) – в последнем случае надеяться просто не на что, а также воссоздания баз электронной почты Outlook Express, Eudora и Netscape Mail. Жаль, конечно, что нет в этом списке The Bat!, но, видать, не дорос он еще по популярности до творения Microsoft...

Просто великолепно реализована и поддержка внешних медиаустройств (МР3-плееров, USB-драйвов, фотокамер) в виде специального мастера *Media Recovery Wizard*. Фотографы по достоинству оценят возможность просмотра найденных программой снимков – согласитесь, гораздо приятнее сразу увидеть все, что есть, чем потом искать нужный кадр в куче «мусора». Любопытно, что наряду с инструментарием по спасению информации Search and Recover предоставляет пользователю функцию гарантированного удаления особо секретных данных (модуль *File Terminator*). Для своевременного создания резервных копий информации предназначена опция *Emergency Disk Image*. С ее помощью легко клонировать разделы жесткого диска или съемные накопители и монтировать их как виртуальные тома. Как уже упоминалось раньше, это наиболее оптимальный вариант при восстановлении данных с поврежденных носителей.

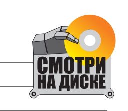


Search and Recover 2.5

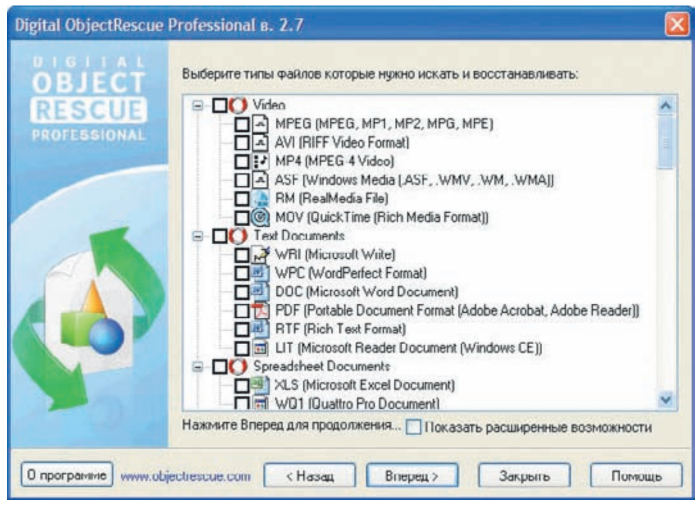
Ну и напоследок информация для любителей сэкономить. Начиная с версии 2.0, Search and Recover входит в состав популярного пакета системных утилит System Mechanic, так что если вы уже являетесь его владельцем, то автоматически получите ее в качестве бонуса.

ObjectRescue Professional в. 2.7

Shareware (30 дней trial, регистрация – $49,95)

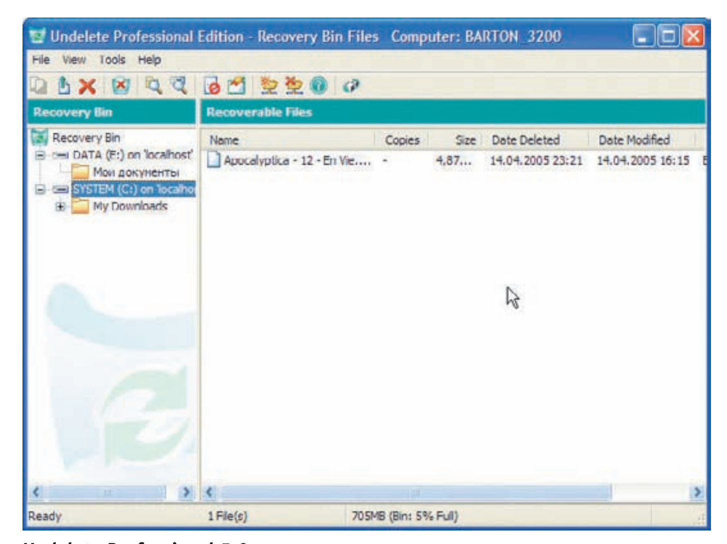


Разработчик ObjectRescue.com
Web-сайт www.objectrescue.com
Размер 2,2 MB
Страница загрузки n/a



ObjectRescue Professional в. 2.7





Undelete Professional 5.0

★★★★★

Отличный выбор для дома

⊕ Множество поддерживаемых форматов файлов; простота использования

⊖ Нет возможности задавать поиск по маске

Фирма ObjectRescue уже давно известна среди потребителей как разработчик целой плеяды программ для восстановления различных типов данных – от фотоснимков до электронных таблиц и архивов. ObjectRescue – флагманский продукт компании, выгодно объединивший все функции своих младших братьев в одной утилите. Поддерживаемых форматов уйма – видео (MPEG, AVI, MOV, ASF и др.) и аудио (MP3, OGG, WAV, VOC), текстовые документы (от PDF до DOC и LIT), а также базы данных, презентации, файлы шрифтов, архивы – все не перечесть. Аналогичная ситуация и с поддерживаемыми устройствами – все марки фотоаппаратов, карт памяти, непременные USB-flash-диски (а какой диковинкой они были еще пару лет назад!) – в общем, all digital devices, если верить справочной системе. Сам же алгоритм работы программы прост до примитивизма: достаточно указать логический том (или съемное устройство), тип потерянного файла и пойти пить чай. Фактически единственный минус ObjectRescue – невозможность задания поиска по маске или имени: программа будет искать и восстанавливать все предполагаемые данные указанных форматов, которые ей встретятся. Учитывая размеры современных винчестеров, это иногда может занять десяток-другой минут. Правда, к чести ее создателей, 80–90% всей воскрешенной из небытия информации будет в рабочем состоянии, не в пример другим «коллегам», свято исповедующим советские принципы «разведем водой, но США догоним» и выдающим на-гора просто терриконы нечитабельного «мусора». Итог ясен. Компактная и функциональная утилита для эффективного восстановления данных любых типов за не самую высокую цену.

Undelete Professional 5.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – $39,95)

Разработчик Executive Software
Web-сайт www.executive.com
Размер 13 MB
Страница загрузки n/a

★★★★★

Классика, проверенная временем. Идеальная замена *Корзине* Windows

⊕ Простой и эффективный способ защитить свои данные

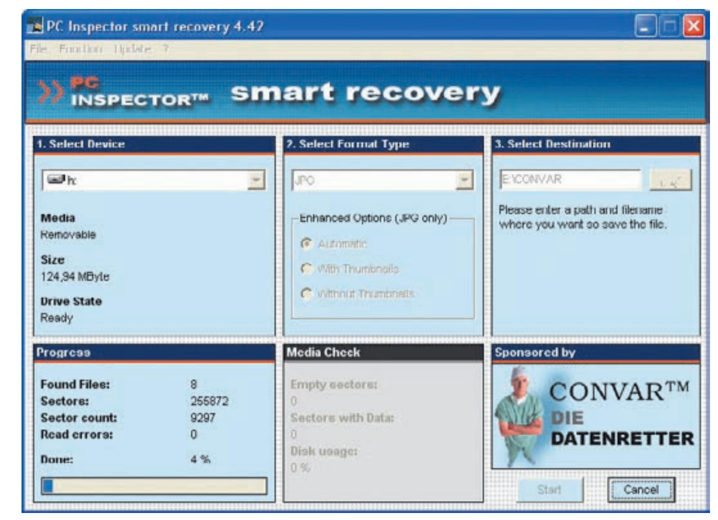
⊖ Нет

Одна из наиболее частых причин потери данных – банальное сохранение «не того» документа поверх «хорошего», например при редактировании текста в MS Word. *Корзина* Windows в таких случаях бессильна, да и с Norton UnErase из пакета Norton System Works 2005 тоже не все безоблачно. При работе же с Undelete таких вопросов не возникает в принципе. Как бы вы не удаляли файл – с сетевых ресурсов, в режиме командной строки или просто перезаписав поверх него новый, – он автоматически захватывается и сохраняется в Undelete Recovery Bin. Более того, в настройках программы пользователь может задать количество версий перезаписанных файлов, которые будут бережно храниться в ее «контейнере». Pro-версия Undelete позволяет восстанавливать данные по сети, а Server Edition – напрямую подключаясь к «проблемному» ПК.

Весьма существенным недостатком подобных систем (в первую очередь UnErase) является то, что они резервируют все без разбора – текстовые файлы в пару килобайт и 700-мегабайтовые DivX-фильмы, часть из которых априори не нужна, но все равно занимает (уже в удаленном виде!) ценное пространство. В творении Executive Software можно указать папки-исключения и маски расширений файлов, которые будут стираться минуя «интеллектуальную» корзину. Например, *C:\Windows\Temp, System Volume Information, *.tmp, *.lnk* и прочий системный мусор. Нечего и говорить о том, как при этом повышается эффективность работы программы и облегчается жизнь пользователя.

Но что делать, если файл пропал, когда программа еще не была установлена? При запуске инсталляционного файла Undelete автоматически предложит запустить *Emergency Undelete* – модуль экстренного восстановления данных, аналогичный опции *DeletedRecovery* в *EasyRecovery*. Умный и логичный шаг, ведь установка нового ПО может лишь ухудшить положение, совершенно случайно стерев потерянные данные. На этот раз – навсегда. При желании *Emergency Undelete* легко скопировать на CD-дискету и с таким же успехом запускать из нее, вообще избежав операций записи, способных повредить информацию в «больном» томе.

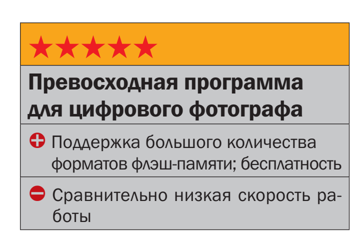
И вправду, все гениальное – просто. Зачем мучиться, создавая все более и более изощренные алгоритмы спасения хоть каких-то остатков информации, если можно с таким же успехом предотвратить эту потерю, сохранив деньги и бесценные нервные клетки?



PC Inspector smart recovery 4.42

PC Inspector smart recovery 4.42

Freeware



Разработчик Convar Deutschland
Web-сайт www.pcinspector.de/smart_media_recovery/uk/welcome.htm
Размер 6,05 MB
Страница загрузки n/a

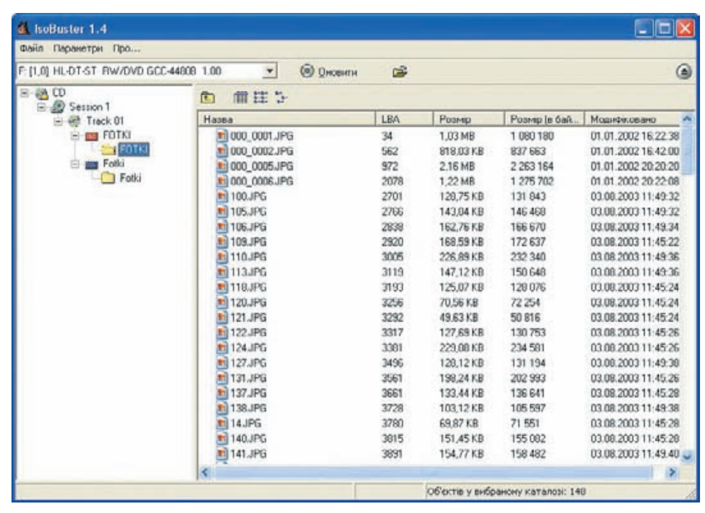
★★★★★

Превосходная программа для цифрового фотографа

⊕ Поддержка большого количества форматов флэш-памяти; бесплатность

⊖ Сравнительно низкая скорость работы

Что ни говори, а здоровый альтруизм – очень редкое в нашем мире явление. Немецкая компания Convar сделала поистине королевский подарок и перевела доселе платную утилиту smart recovery (стоившую, между прочим, целых $135) в разряд freeware. Причем разработчики не только не урезали ее возможности, а наоборот – оснастили программу многими дополнительными функциями по сравнению с ее недешевым предком. PC Inspector smart recovery вобрала в себя все лучшее из EasyRecovery и прочих «мэтров» и нацелена исключительно на качественное восстановление мультимедиафайлов. За это приходится расплачиваться медлительностью программы, но зато результат превзойдет все ваши ожидания. Что же касается количества поддерживаемых запоминающих устройств, то и здесь smart recovery в числе лидеров: Flash Card, SmartMedia, xD-Picture, Sony Memory Stick, IBM Micro Drive, Multimedia Card, Secure Digital Card и многие другие. Утилита позволяет работать с носителем как не-



IsoBuster 1.4

посредственно в фотоаппарате (разумеется, подключенном к ПК), так и через устройство чтения карт памяти, если по каким-либо причинам ОС не опознала камеру как отдельный логический диск.

Кроме стандартных JPG, GIF, BMP, TIFF, AVI, MOV, smart recovery узнает и RAW-файлы, формат которых отличается у каждой фирмы–производителя фотокамер (Kodak, Canon, Minolta, Olympus и т. д.). Программа по умолчанию работает в быстром режиме, и лишь в случае неудачи переключается в более медленный, который условно соответствует алгоритму *AdvancedRecovery* у утилиты EasyRecovery. Также вы можете в одно касание проверить накопитель на предмет физических ошибок для предупреждения всевозможных ЧП в будущем. В принципе, smart recovery пригоден для реанимации фото и видео и на жестких дисках, но вряд ли кто-то захочет баловаться этим ввиду низкой скорости ее работы. В такой ситуации лучше воспользоваться услугами Search and Recover или же любой другой описанной в данной статье программы.

IsoBuster 1.4

Freeware (версия Pro – $20)



Разработчик Smart Projects
Web-сайт www.isobuster.com
Размер 1,95 MB
Страница загрузки www.smart-projects.net/isobusterdownload.htm

★★★★★

Отличная программа для восстановления данных с CD/DVD

+ Поддержка наиболее популярных форматов CD и image-файлов; русский и украинский интерфейс
− Работа с CD/DVD с файловой системой UDF доступна лишь в Pro-версии

Мощная утилита для извлечения и восстановления данных с множества форматов CD и DVD.

IsoBuster обеспечивает успешное восстановление данных с носителя в случае переполнения буфера при записи болванки, непреднамеренном удалении ценных файлов при использовании утилит пакетной записи данных (InCD, Direct CD, DLA, Packet CD и др.), быстрой очистке диска CD-RW (когда стираются только заголовки секторов), а также успешно находит потерянные сессии.

Кроме того, программа читает и извлекает секторы, файлы, треки и сессии из CD-I, VCD, SVCD, Audio CD, CD-ROM, DVD и др., позволяет создавать их идентичные образы (в формате *.bin или *.iso) на жестком диске. К тому же поддерживается чтение и извлечение информации из 16 популярных форматов image-файлов, как и их перекодирование в *.iso или *.bin. Утилита работает со следующими системами: ISO 9660, Joliet (расширенный вариант ISO 9660, поддерживающий длинные имена файлов), UDF (Universal Disk Format, используется утилитами пакетной записи CD-RW и DVD+/-RW – v.1.5 – и при создании DVD – v. 1.02) и др. Интересно, что при поиске потерянных данных на диске с UDF IsoBuster найдет все ее предыдущие версии с прежними вариантами файлов и папок (а-ля Undelete), так что вполне можно вытянуть старую копию документа, уже неоднократно редактировавшегося.

Ну и напоследок информация для эстетов – утилита позволяет записывать все содержимое диска в текстовый файл, который легко может быть импортирован в MS Excel. Жаль, правда, что для работы с UDF-дисками придется-таки раскошелиться на $20...



Печать понарошку

Максим Капинус

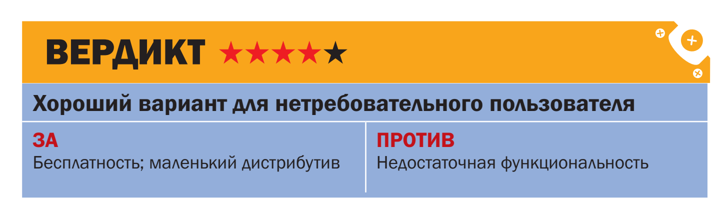
Порой бывает проблематично распечатать какой-нибудь документ, созданный в специфической программе, или передать его другому человеку, у которого требуемое ПО не установлено. Учитывая, что специальные конвертеры предусмотрены далеко не для всех форматов, задача становится нетривиальной. Для этих целей существуют специальные программы, эмулирующие драйвер настоящего принтера. С их помощью можно из любого приложения Windows просто посылать документ на печать и на выходе получить файл, обычно формата PDF. Таким образом, даже из чертежей AutoCad или иллюстраций Adobe Illustrator легко сделать удобоваримый PDF-документ, читаемый распространенной и бесплатной Adobe Reader. Такой файл уже гораздо проще напечатать в любом месте и на любом принтере.

CutePDF Writer

Freeware
Разработчик Acro Software
Web-сайт www.cutepdf.com
Размер 1,04 MB
Страница загрузки www.cutepdf.com/Products/CutePDF/writer.asp

Несмотря на маленькое количество настроек, CutePDF Writer прекрасно справился со своей задачей. Ввиду бесплатности и небольшого размера дистрибутива в эмулятор практически не попали дополнительные функции вроде шифрования готового PDF-файла или JPG-сжатия изображений в документе. Таким образом, файл со множеством картинок может получиться довольно объемным.

С русским языком и шрифтами проблем никаких не возникло, хотя панели выбора встроенных шрифтов документа в настройках нет. Поэтому если для вас размер не является важным критерием, можете смело положиться на эту программу.



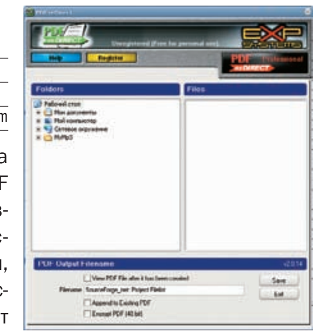
ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший вариант для нетребовательного пользователя

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатность; маленький дистрибутив	Недостаточная функциональность

PDF reDirect 2.0

Freeware
Разработчик EXP Systems
Web-сайт www.exp-systems.com/PDFreDirect
Размер 593 KB
Страница загрузки www.exp-systems.com/Downloads.htm



Стандартными настройками принтера при подготовке документа в случае с PDF reDirect можно пренебречь – все основные параметры задаются из окна собственного интерфейса, которое появится, как только вы пошлете файл на печать. Бесплатная версия программы не позволяет выполнять сжатие графики, но имеет встроенную функцию шифрования файла с помощью 40-битного ключа. Обидно, что размеры файла также не подверглись оптимизации, поэтому тестовый документ, напечатанный с помощью PDF reDirect, оказался на порядок больше, чем у остальных программ. Выходом в данном случае станет приобретение версии Professional за $19,99 или переход на другое ПО.



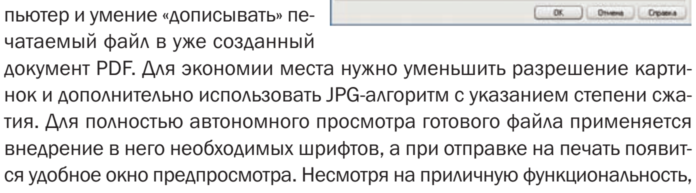
ВЕРДИКТ ★★★★★

Бесплатное, но не совсем удачное решение проблемы

ЗА	ПРОТИВ
Малый размер дистрибутива; бесплатность; шифрование данных	Отсутствие оптимизации файла; недостаток возможностей

pdfFactory 2.41

Shareware
(баннер, регистрация – $49,95)
Разработчик FinePrint Software
Web-сайт www.pdffactory.com
Размер 2,6 MB
Страница загрузки www.pdffactory.com



Основное отличие pdfFactory от конкурентов – возможность прямой печати генерируемого PDF-файла без сохранения его на компьютер и умение «дописывать» печатаемый файл в уже созданный документ PDF. Для экономии места нужно уменьшить разрешение картинок и дополнительно использовать JPG-алгоритм с указанием степени сжатия. Для полностью автономного просмотра готового файла применяется внедрение в него необходимых шрифтов, а при отправке на печать появится удобное окно предпросмотра. Несмотря на приличную функциональность, цена на программу все же довольно велика, как для простой версии.



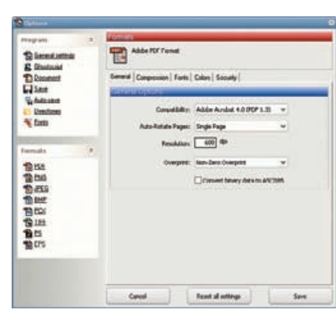
ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших виртуальных принтеров

ЗА	ПРОТИВ
Множество настроек; оптимизация графики; предпросмотр	Высокая цена

PDFCreator 0.8

Freeware
Разработчик Philip Chinery, Frank Heindorfer
Web-сайт sourceforge.net/projects/pdfcreator
Размер 10,8 MB
Страница загрузки sourceforge.net/projects/pdfcreator



Набор функций PDFCreator значительно превосходит своих бесплатных коллег, да и многие коммерческие продукты заткнет за пояс. Сжатие графики, встраивание шрифтов внутрь документа, отдельные настройки для популярных форматов – все это предлагается совершенно бесплатно в виде программы с открытым исходным кодом. Пока что проект находится на стадии бета-тестирования, поэтому немного нестабильно функционирует, но количество возможностей, предусмотренное разработчиками, впечатляет. С сайта PDFCreator можно дополнительно загрузить языки интерфейса, среди которых есть украинский и русский.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший виртуальный принтер

ЗА	ПРОТИВ
Всевозможные настройки; автоматическое сохранение; бесплатность	Размер дистрибутива

WinUHA – самый мощный из существующих архиваторов

Ростислав Панчук

Ровно год назад мы уже рассматривали программы-архиваторы. Тогда, если читатели помнят, с незначительным преимуществом лидировал 7-Zip, но ввиду его излишней медлительности победа была присуждена WinRAR. Однако выход пару недель назад новой версии перспективного архиватора WinUHA серьезно изменил соотношение сил в этой области. Итак, небольшой тест архиваторов, который определит лучшего.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Самый эффективный архиватор на данный момент, не лишенный, к сожалению, ряда недостатков

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатный, самый совершенный алгоритм компрессии любых типов данных на сегодня	Пока есть проблемы с поддержкой кириллицы; сравнительно долгое время работы; нет возможности создания многотомных архивов

WinUHA 2.0 RC1 (2005.02.27)



DonationWare

Разработчик Salvatore Ravidá
Web-сайт www.winuha.com
Размер 1,37 MB
Страница загрузки www.winuha.com

Но сначала – немного о виновнике написания этой статьи. WinUHA имеет уже довольно долгую историю, однако вплоть до выхода бета-версии 2.0 он не отличался особой интуитивностью и удобством использования. GUI-оболочка существовала лишь для упаковки данных, а для разархивирования UHA-архивов приходилось использовать стороннюю утилиту-распаковщик UHARC, работающую в режиме командной строки. Это и отпугивало большинство пользователей, руководствовавшихся принципом «лучше потерять пару мегабайтов, но не морочить себе голову запоминанием длиннющих команд». Теперь, к счастью, подобных эксцессов уже нет, и самое время продвигать WinUHA в массы.

В первую очередь пользователя встречает приятный трехоконный интерфейс, весьма аскетичный и в то же время не содержащий ничего лишнего. Поддерживаемых форматов архивов всего пять, но зато самых важных: кроме «родного» UHA, есть еще RAR, Zip, Ace и ISO (чтение и распаковка). Большего, в принципе, и не надо – вряд ли всякие Arc или Zoo, номинально поддерживаемые PowerArchiver и прочими «клонами» WinZip, пользуются хоть какой-то популярностью. В полной мере присутствует и интеграция с оболочкой Windows – в частности, WinUHA добавляет свои ярлыки в контекстное меню Проводника, что во многом облегчает операции с файлами. Ну а проблема малой распространенности (надеюсь, пока) данного архиватора легко решается благодаря возможности создания самораспаковывающихся SFX-архивов.

Но все это лирика – ведь в первую очередь энтузиастов интересуют не новомодные «рюшечки», а функциональность и эффективность работы программы. Здесь как раз все близко к идеалу. Качество компрессии у этого архиватора абсолютно любых данных (будь то текст, мультимедиа или исполняемые файлы) просто поражает: WinUHA даже не на самых максимальных настройках умудряется обгонять WinRar и 7-Zip на 10–30%! Расплачиваться за это приходится довольно медленной работой программы даже на мощных ПК, но, учитывая живой пример 7-Zip (см. ниже), можно ожидать дальнейшей оптимизации алгоритма компрессии и от разработчика WinUHA.

Минусы, увы, тоже имеют место быть, что, в принципе, и неудивительно – бета она и есть бета. Отсутствует поддержка кириллицы (то есть программа попросту откажется архивировать файл, содержащий русские буквы в названии), а также пока невозможно создание многотомных

архивов. Впрочем, в наш век DVD-RW последний недостаток вряд ли можно считать существенным.

Результаты тестирования различных архиваторов

Тестовая система:

- Athlon XP 2500@3200+
- Shuttle AN35(N) 400 (NVidia nForce2 400 chipset)
- 512 MB DDR PC 3200 PQI
- GeForce 4 Ti4200 128 MB AGP 8x Inno3D
- HDD 80 GB Western Digital WB800JB 7200 об/мин, кэш 8 MB
- Операционная система – Windows XP SP2

В качестве образцов нами были взяты одинаковые по размеру (50 MB) группы наиболее часто архивируемых данных – графические файлы *.bmp, документы MS Word и сохраненные целиком Web-страницы. Настройки во всех программах устанавливались на максимальный коэффициент сжатия.

Результаты тестирования архиваторов

Тип данных	Графические файлы *.bmp		Документы Word, *.doc		Сохраненные целиком Web-страницы, HTML		Все вышеперечисленные данные	
Время и процент сжатия (меньше – лучше) для различных архиваторов	Время	Степень сжатия, %	Время	Степень сжатия, %	Время	Степень сжатия, %	Время	Степень сжатия, %
WinZip 9.0 SR-1 (maximum)	23 с	28,07	25 с	36,24	26 с	52,03	56 с	39,27
WinRAR 3.42 (словарь 4 MB)	30 с	20,6	42 с	19,38	1 мин 10 с	30,24	2 мин	23,46
WinAce 2.5	56 с	20	47 с	20,19	1 мин 05 с	30,84	2 мин 42 с	23,73
7-Zip 4.15 (словарь 32 MB)	1 мин 34 с	21,4	1 мин 37 с	17,6	1 мин 27 с	29,23	4 мин 39 с	22,73
WinUHA 2.0 (словарь 32 MB)	2 мин 9 с	16,22	1 мин 47 с	17,52	2 мин 37 с	29,17	6 мин 19 с	20,99

Результаты оказались весьма прогнозируемыми. Быстрее всех с работой во всех случаях справился WinZip, но его показатели столь плохи, что их просто неудобно печатать. Серебряный призер «забега» – WinRAR, обладающий наряду с высокой скоростью еще и приличным коэффициентом сжатия. WinAce практически не отстает от конкурента и кое-где даже опережает его (сжатие картинок и данных большого объема определенно удается ему лучше), но в производительности немного уступает WinRAR.

Весьма порадовал нас 7-Zip, и в первую очередь благодаря существенно оптимизированному алгоритму компрессии. Теперь увеличение объема словаря уже не приводит к значительному замедлению работы программы, как это было во времена третьей версии, что является огромным шагом вперед. Другое дело, что существенного выигрыша это не дает, хотя все зависит от объемов сжимаемых данных... В любом случае, пара лишних процентов (способных перерасти в десятки и даже сотни сэкономленных мегабайтов при архивировании больших массивов информации) при аналогичных затратах времени не помешают. Особенно хорошо программе дается компрессия множества мелких файлов, что отчетливо видно на примере сжатия HTML.

И наконец, WinUHA. Программа бьет все рекорды по части сжатия – определенно, лучшего (хоть и довольно медленного) алгоритма компрессии просто не существует! Отрыв на 20–30% от WinRAR и WinAce, на 5–10% от 7-Zip (!) и вдвое быстрее WinZip – это ли не повод для восхищения?! Фактически с появлением WinUHA исчезает смысл в использовании 7-Zip, ведь новинка тоже бесплатная, еще более эффективная, а детские болезни вроде странной работы с кириллицей, надеюсь, в самом ближайшем будущем будут вылечены. В итоге, если вам надо сжать и записать на съемный носитель редко используемую информацию, WinUHA станет лучшим выбором. Ну а для повседневной работы ничего лучше WinRAR пока не придумано...

СЕМЕЙНОЕ ДРЕВО НА ЭКРАНЕ

Николай Корж

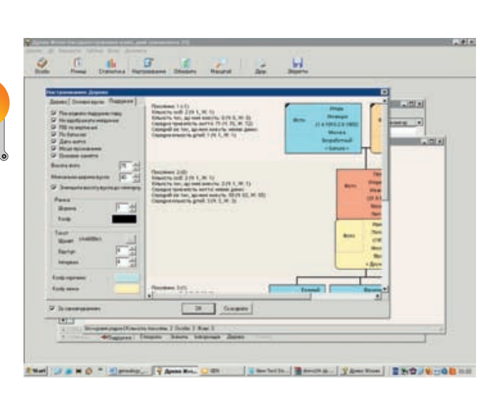
Генеалогия как вспомогательная историческая дисциплина возникла еще в XVII веке, и с того времени многие люди занимаются изучением своего происхождения, истории и родственных связей между семьями и целыми родами. Сегодня успехи человечества в исследовании своих корней достигли нового качественного уровня. Поиск родственных связей и построение многостраничных родословных стали невероятно популярным занятием среди представителей совершенно разных слоев общества во всем мире. Появилось бесчисленное множество сайтов и поисковых систем, ориентированных на таких исследователей. Естественно, что подобная волна популярности не могла не породить разнообразное программное обеспечение, посвященное данной теме. И даже если вы не грезите найти богатого дядюшку из Швейцарии, попробовать узнать «чьих вы будете» может оказаться не таким уж и скучным занятием. Мы решили остановиться на утилитах российского происхождения, благо существует их великое множество.

Древо Жизни

Trial shareware (400 российских рублей)

Разработчик Genery Software
Web-сайт www.genery.com
Размер 1,5 MB
Страница загрузки www.genery.com/ru/

СМОТРИ НА ДИСКЕ



«Древо Жизни» – одна из лучших отечественных разработок в среде генеалогического софта. Программа способна строить деревья родословных для любой персоны, имеет возможность сортировки по критериям, встроенную поисковую и статистическую систему. «Древо Жизни» содержит серьезный механизм событий, включающий в себя множество пунктов и позволяющий описывать их в виде текста (биография, множественные характеристики человека), графических изображений (фото, портреты, рисунки и т. д.), видео (документальные фрагменты, интервью) и звука. Таким образом, каждый член семьи может получить полное описание жизненного пути. Если есть необходимость выделить в роду какую-то особенную линию, программа может отсортировать или отфильтровать информацию по заданному критерию. Идея построения родовых деревьев заключается в описании событий, которые и формируют целостность жизни отдельно взятого человека. «Древо Жизни» предлагает три основных жизненных события – рождение (точка отсчета), свадьба и смерть, а также бесчисленное множество второстепенных и даже повторяющихся (несколько браков, например). Кроме семейной родословной, к древу можно добавить близких к семье людей – от любимых соседей до свидетелей на свадьбе.

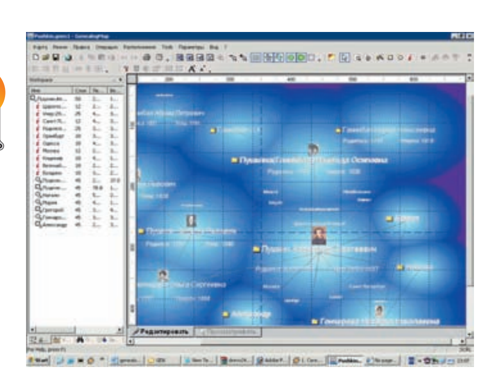
Отметим далеко не самый удобный интерфейс программы: хотя разработчики уверены в простоте использования продукта, на деле ситуация несколько иная. Местное меню не слишком интуитивное и требует некоторой тренировки. Зато «Древо Жизни» позволяет выводить всю служебную информацию на девяти языках, включая украинский.

GenealogMap

Trial shareware (300 российских рублей)

Разработчик Proxima Software
Web-сайт www.proximasoftware.ru
Размер 1,9 MB
Страница загрузки www.proximasoftware.ru/genealogmap/

СМОТРИ НА ДИСКЕ



Еще одна довольно мощная программа от российских разработчиков. GenealogMap способна создавать карту семьи и рода, подробно отображать всевозможные сложные связи, позволяет редактировать записи. Основной ее особенностью является рельефность генеалогического древа. Таким образом, информация располагается несколькими слоями, сверху наиболее важные, внизу – менее необходимые и производные данные. Размеры и уровни размещения объектов (событий) на рабочей карте могут легко изменяться, тем самым позволяя создавать акцент на тех или иных чертах рода или индивидуума. Как и в предыдущей программе, в GenealogMap можно добавлять лица, не связанные напрямую с семейной цепочкой. Помимо этого, можно создавать объекты, которые содержат «пустую» информацию, для людей, существование которых достоверно не установлено. Из-за особенности визуализации пользователь стеснен пределами рабочей области, кроме того, доступ к мультимедийной информации реализован не совсем логично. Программа позволяет размещать на дереве графические изображения, звуки и интернет-ссылки, однако этого явно недостаточно, если планируется воссоздать очень сложную родовую систему.

Интерфейс GenealogMap весьма далек от идеала: множество меню, часть которых не очень удобны, легко сбивают с толку. Много внимания уделено визуализации родовой карты, при том что ее структура могла бы быть значительно улучшена. Имеется весьма сомнительная функция встроенного поиска по основным поисковым системам Интернета.

Тематические ссылки

www.rodovid.com – историко-генеалогическая организация «Родовід»

genealogy.iatp.org.ua – генеалогия в Украине

www.famclan.ru – союз фамильных клубов

www.vgd.ru – всероссийское генеалогическое древо

Генеалогия

Shareware

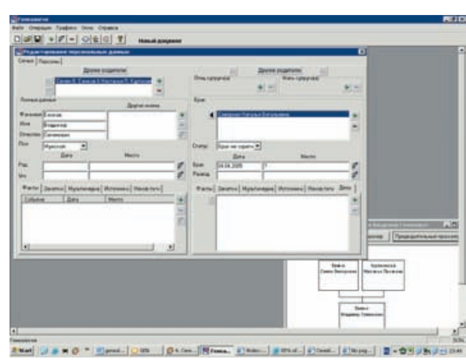
Разработчик Genealogia

Web-сайт www.genealogia.ru

Размер 0,2 MB

Страница загрузки www.genealogia.ru/ru/main/rgf/genealogia.exe

Невероятно скромная по размерам программа представляет собой собрание всех минимальных и необходимых средств для создания родословной в «цифре». С помощью «Генеалогии» последовательно заводятся карточки на всех членов семьи, записывается вся нужная информация и устанавливаются родственные связи. К генеалогическому древу легко можно добавить звуковые фрагменты, видео и графические изображения. Местная база данных позволяет объединить несколько файлов с родословными в один.



«Генеалогия» имеет очень простой, даже примитивный, интерфейс, но при этом обладает большим достоинством – не содержит множества ненужных меню и бессмысленных кнопок. Перед нами простая программа без излишеств, не требующая установки.

Наследия

Shareware (950 российских рублей)

Разработчик «Курьер Плюс ЛТД»

Web-сайт www.naslediya.ru

Размер 1,9 MB

Страница загрузки www.naslediya.ru/production/kontakt.htm

Рассматриваемая программа очень выделяется на фоне остальных участниц обзора. Обладая архаичным и весьма неудобным интерфейсом, «Наследия» при этом являются самым дорогим и довольно мощным продуктом для создания генеалогического дерева. Его идея заключается в структурированном и упрощенном хранении информации о семье с дальнейшей ее визуализацией. Линии существования индивида, от которого берется начальная точка древа, разделяются на мужскую и женскую (отец и мать). Естественно, присутствует возможность добавления братьев, сестер и других родственников, однако они не будут отображаться на главном древе, для их показа необходимо перейти в их ветвь отдельно. В финальном варианте отображается само древо, а также вся сопутствующая информация, метод вывода которой можно изменять. Фотографии и тексты представляются в виде альбомов и книг – довольно символично, но не очень удобно. Зато программа имеет многоуровневую подробную помощь.



Вопросы и ответы

Установил Windows XP SP2. Пользуюсь браузером Opera 7.52, антивирусом Касперского и маленькой программкой Proxomitron для фильтрации содержимого страниц. И вот какая проблема: печатаю в строке адреса браузера нужный мне адрес и, естественно, нажимаю *Ввод*. Страница насыщенная, загружается не сразу. В какой-то момент я останавливаю загрузку, поскольку увидел все что нужно, и открываю в новом окне новую страницу. Но старая вопреки запрету продолжает загружаться, а новая даже не думает, пока старая не загрузится полностью. А внизу новой страницы в информационной строке пишется следующее: waiting (# убывающее со временем число) for connection to www. А ждать-то не хочется: dial-up-доступ – время стоит денег. Помогите, пожалуйста, если знаете, как остановить загрузку страницы.

Вопрос по e-mail

Эта проблема действительно присутствует в браузере Opera версии 7.52 (и 7.53). Чтобы избавиться от нее, Вам необходимо установить другую версию программы или какой-нибудь альтернативный браузер (например, Firefox с *www.mozilla.org*). Загрузить свежую версию Opera можно с *www.opera.com/download/*.

Недавно купил игру Flatout. Мне очень понравилось музыкальное сопровождение к игре, и я хотел бы вытянуть некоторые композиции для своего MP3-плеера. Как это можно сделать? Подскажите, пожалуйста.

Вопрос по e-mail

Используйте программы Magic Extractor и Magic Viewer (загрузить можно здесь: *magicteam.ag.ru/files.html*). В данный момент они не поддерживают FlatOut, однако разработчики обещают включить игру в ближайшую версию утилит.

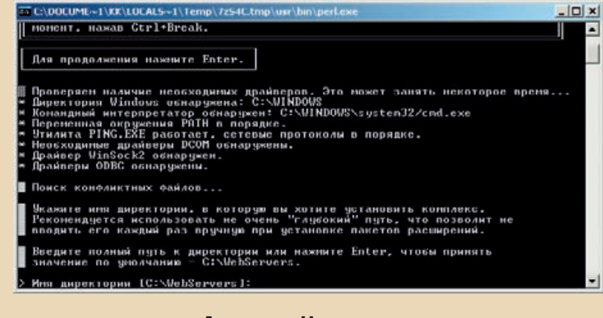
Записывал на пишущем DVD-приводе диск DVD+R. Сделал мультисессию, записал несколько файлов, через некоторое время дописал еще несколько файлов (продолжил мультисессию). Пишущий привод «видит» и открывает все файлы, а другие

Домашний Web-сервер – своими руками

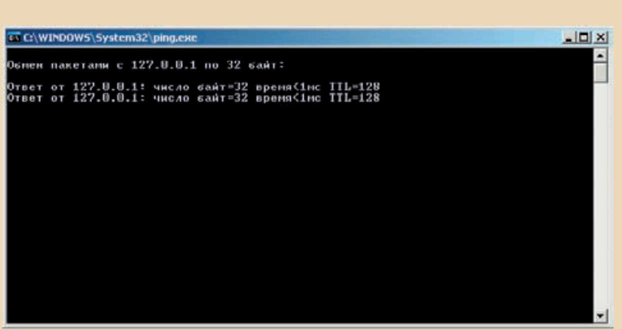
Максим Капинус

Одна из серьезных проблем, возникающих у Web-разработчика, – тестирование своего детища. Даже если это не большой сайт, а дистрибутив форума, его придется настраивать уже на Web-сервере, что вызывает дополнительные затраты интернет-времени, трафика и прочие неудобства. Осложняет дело то, что все серьезные форумы базируются на скриптах, написанных на языке Perl или PHP, а для хранения данных используются базы данных MySQL. То есть для того чтобы получить возможность предварительной установки и тестирования подобных Web-приложений, надо иметь все вышеперечисленное на своем компьютере, превратив его в локальный Web-сервер. Если делать все по правилам «больших» Windows-серверов, то понадобится установить Web-сервер Apache, язык PHP и библиотеки Perl, пакет MySQL и к тому же заставить все это работать вместе, настроив соответствующим образом. Задача, прямо скажем, нетривиальная для обычного пользователя. Какой же выход из этой ситуации?

Специально для такого случая «Лаборатория dk» создала базовый комплект под названием «Денвер» (Джентельменский Набор Вэб-Разработчика), основное отличие которого от аналогов состоит в том, что в нем уже присутствуют все необходимые для работы инструменты. Комплекс может применяться даже неподготовленными пользователями по причине простоты его установки и настройки.



1 **Перед тем как приступить к установке, убедитесь в правильности сетевых настроек своего ПК. Для этого зайдите в *Пуск → Выполнить* и выберите нехитрую команду *ping 127.0.0.1*. Если результат будет аналогичен приведенному на скриншоте, то проверку можно считать законченной. В противном случае убедитесь, что в системе установлены *Клиент для сетей Microsoft* и *Протокол Интернета (TCP/IP)*. Помните, что даже при отсутствии локальной сети или сетевой платы необходимо установить вышеуказанные сетевые элементы.**



2 **Добившись пинга с адреса 127.0.0.1, можете смело запускать установку «Денвера». Инсталлятор построен на Perl-скрипте, поэтому не удивляйтесь, увидев DOS-окно. Укажите директорию, в которую вы хотите установить программу. Учтите, что переносить ее потом в другое место нежелательно, поскольку в конфигурационных файлах прописываются необходимые пути. Также не следует помещать папку слишком далеко от корня диска – это может затруднить работу скриптов.**

3 **Для своей работы «Денвер» будет использовать виртуальный диск, состоящий из содержимого той папки, в которую вы его установите. Подобная система позволяет повысить автономность комплекса. Укажите нужную букву диска (по умолчанию – Z), но проследите за тем, чтобы она не оказалась занята реальным устройством.**

компьютеры с DVD-приводами (не пишущими) не «видят» файлы, которые я дописал позже (пробовал на четырех компьютерах). Писал я программой NERO V6.6.0.3. На всех ПК стоит OS Windows XP SP1

Индюков В., вопрос по e-mail

Не все приводы поддерживают чтение мультисессионных записей. Обычно эту проблему можно решить, загрузив свежие прошивки, которые есть на официальных сайтах производителей дисководов. Подробный регулярно обновляемый список микрокодов можно найти и здесь: *www.americal.com/pg/dvd-burner-compat.html* (сначала идут приводы DVD-RW, а затем обычные DVD-ROM).

Після чергової переінсталяції Windows 98 в Internet Explorer 6.0 в Журнал, я не можу переглянути жодної сторінки, яку я відвідував в Інтернеті, хоча в папці Temporary Internet Files всі ці сторінки можна переглянути. Порадьте, що треба зробити, щоб в Журналі можна було переглядати відвідані Web-сторінки.

Юліан Бандурко, вопрос по e-mail

В браузере Internet Explorer в меню *Файл* выберите *Работать автономно (File -> Work offline)*. Браузер перейдет в автономный режим и будет просматривать странички из кэша. Чтобы вернуться к загрузке информации из Сети, выберите эту команду повторно.

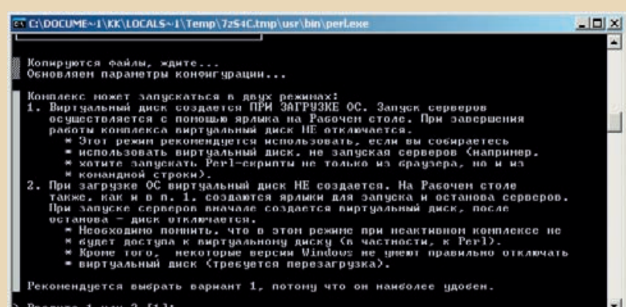
Здравствуйте!
С помощью средств Windows XP я создал несколько контрольных точек восстановления системы, но после выключения компьютера все они исчезают.
У меня Windows XP(SP1), AMD Athlon XP1900+, 256 Mb RAM, 40 Gb.

Вопрос по e-mail

Скорее всего, проблема в небольшом объеме свободного пространства на Вашем жестком диске. Контрольные точки восстановления не создаются, если места недостаточно. Попробуйте очистить винчестер (или приобрести новый, более емкий) и повторить операцию.

У меня в офисе пять компьютеров, на одном из них есть доступ к Интернету. Следуя Вашему совету в недавнем номере «ДПК», настроил доступ к Сети че-

4 **Существует два метода установки диска. Первый подразумевает его монтирование при старте ОС и постоянную работу, а во втором случае диск подключается только при запуске самого комплекса и отключается по завершении работы с ним. При нерегулярном использовании «Денвера» лишь в целях запуска тестового сайта из браузера рекомендуется использовать второй метод.**



5 **Обязательно подтвердите размещение ярлыков для запуска комплекса на Рабочем столе. Если вы случайно потеряете их, исполнительные файлы находятся на виртуальном диске в директории /*etc*. Теперь можете активировать комплекс, кликнув на ярлыке *Start servers*. Запустите любой браузер и в строке адреса введите *127.0.0.1* или *localhost*.**

```
C:\DOCUME~1\KK\LOCALS~1\Temp\7z54C.tmp\usr\bin\perl.exe
Копируются файлы, ждите...
Обновляем параметры конфигурации...

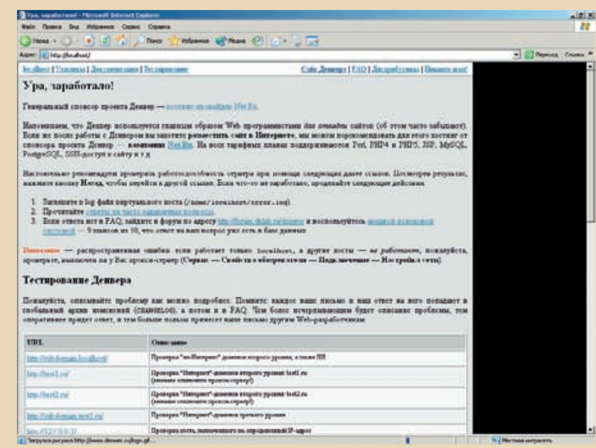
Комплекс может запускаться в двух режимах:
1. Виртуальный диск создается ПРИ ЗАГРУЗКЕ ОС. Запуск серверов
   осуществляется с помощью ярлыка на Рабочем столе. При завершения
   работы комплекса виртуальный диск НЕ отключается.
     * Этот режим рекомендуется использовать, если вы собираетесь
     * использовать виртуальный диск, не запуская серверов (например,
     * хотите запускать Perl-скрипты не только из браузера, но и из
     * командной строки).
2. При загрузке ОС виртуальный диск НЕ создается. На Рабочем столе
   также, как и в п. 1, создаются ярлыки для запуска и останова серверов.
   При запуске серверов вначале создается виртуальный диск, после
   останова - диск отключается.
     * Необходимо помнить, что в этом режиме при неактивном комплексе не
     * будет доступа к виртуальному диску (в частности, к Perl).
     * Кроме того,  некоторые версии Windows не умеют правильно отключать
     * виртуальный диск (требуется перезагрузка).

Рекомендуется выбрать вариант 1. потому что он наиболее удобен.

> Введите 1 или 2 [1]: 2

> Создать ярлыки на Рабочем столе для запуска комплекса (y/n)?
```

6 **Открывшаяся страничка с заголовком «Ура, заработало!» подтвердит правильную работу комплекса. Если она появляется только при вводе *localhost*, а при вводе ip-адреса не функционирует, отключите прокси-сервер в вашем браузере. Для проверки работы различных функций опробуйте адреса и данные в разделе *Тестирование Денвера*.**



7 **Последние версии «Денвера» содержат базу данных MySQL 4.1, которая несовместима со старыми базами, созданными в MySQL 3.x. Если у вас уже были настроены сайт или форум, которые перестали работать, замените в конфигурационном файле «Денвера» по адресу *etc/CONFIGURATION.txt* строку *mysql_dir = \usr\local\mysql4* на *mysql_dir = \usr\local\mysql*.**

```
CONFIGURATION - Notepad
File  Edit  Format  View  Help
# - "reserve": подключает диск при запуске серверов.
# Рекомендуется использовать "main".
# См. также /etc/scripts/README.txt.
runlevel = reserve


###
### Настройки MySQL.
###

# Путь, где установлен MySQL. Внимание: в этом пути НЕ должно
# быть имени диска - при запуске он автоматически подставляется
# из парамета subst_drive (если это необходимо).
mysql_dir = \usr\local\mysql4
# Имя exe-файла для запуска mysqld. Внимание: здесь НЕ должно
# быть указания пути к файлу.
mysql_exe = mysqld-max.exe


###
### Настройки Apache.
###

# Путь, где установлен Apache. Внимание: в этом пути НЕ должно
# быть имени диска - при запуске он автоматически подставляется
# из параметра subst_drive (если это необходимо).
```

8 **Простейший способ создать свой сайт в «Денвере» – сделать в директории *home* собственную папку с именем, повторяющим адрес предполагаемого виртуального сайта или его IP-адрес. Внутри нее следует создать еще одну папку с именем *www*, которая и станет корневой директорией для HTML-страниц вашего сайта. Для того чтобы новый адрес заработал, следует перезапустить программу ярлыком *Restart servers*.**

рез шлюз (прописал в настройках протокола в поле основного шлюза адрес первого ПК). Все великолепно, все работает, все довольны... Но!!! Я столкнулся с соответствующей проблемой – слежение за трафиком и возможность контроля за доступом к Интернету. Посоветуйте какой-либо способ контроля, как можно выделять для каждого пользователя ограничение на использование Интернета и т. д.
Вопрос по e-mail

Вообще-то, этот вопрос выходит за рамки тем, рассматриваемых в нашем журнале. Однако можем порекомендовать дополнительные программы для настройки прав доступа и контроля за использованием трафика. Таких утилит существует достаточно много, одна из самых популярных – WinGate (www.wingate.com).

В панели задач не видна (не прорисовывается) языковая панель (EN, RU, UA). Что делать?
Вопрос по e-mail

Выберите *Пуск –> Панель управления –> Языки и региональные стандарты*, затем вкладку *Языки*, кнопка *Подробнее*. Здесь щелкните *Языковая панель* и поставьте галочку *Отображать языковую панель на Рабочем столе*. Если панель появится не в панели задач, а где-нибудь на Рабочем столе, кликните на кнопке *Минимизировать*, и она свернется в панель задач, что и требовалось.

У меня выключается ПК, когда идет большая нагрузка на CPU и материнскую плату, будь то игры или другие приложения, сильно загружающие систему.
Конфигурация моей системы:
материнская плата DFI NF2ultra Infinity (nForce2 U400);
процессор Athlon 2500+ Barton (пару раз выставлял 3200+, выключения участились, поставил обратно 2500+);
кулер для процессора Zalman CNPS7000A-CU;
два модуля памяти по 512 MB. Huynday PC3200;
термопаста АЛ-Сил 3 (система работает год);
корпус AOpen H600A, блок питания в комплекте 300w;
винчестер Samsung SP80 1614c 160GB Sata;
видео Sapphire Atlantis Radeon 9800SE (конвейеры дефектные, работает в штатном режиме «4 конвейера»);

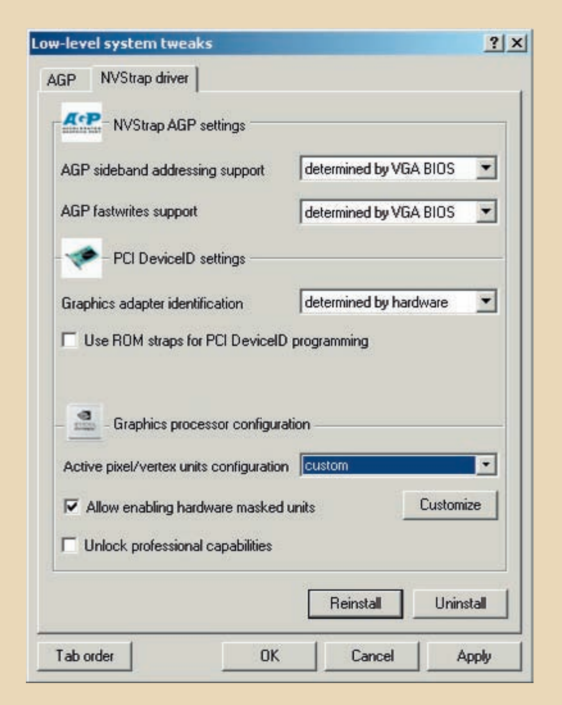
Как из GeForce 6800LE сделать...

Максим Капинус

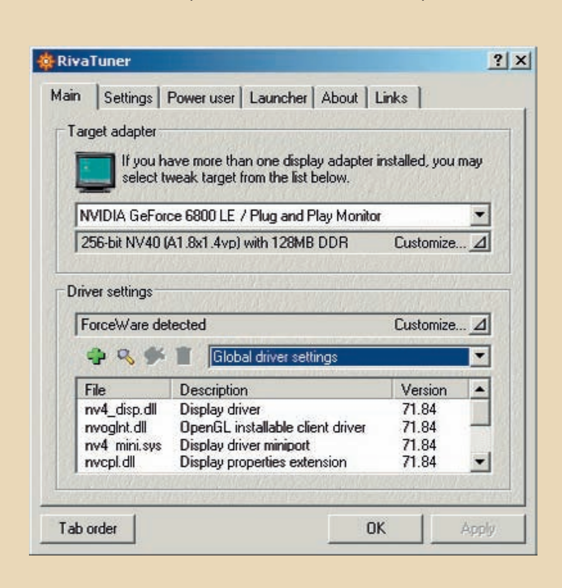
При выборе видеокарты в ценовом диапазоне $250–300 ситуация складывается, как в поговорке про синицу в руках и журавля в небе. Роль синицы в данном случае отводится продуктам на базе GeForce 6600GT, с которыми пользователь получает хорошую производительность за небольшие деньги, а в качестве журавля мы представим GeForce 6800LE – чип, вызвавший немало разговоров из-за своего разгонного потенциала и находящийся в центре внимания энтузиастов.

Все дело в том, что GeForce 6800LE – почти полная копия GeForce 6800GT и отличается от него только количеством работающих конвейеров. Как и 6800GT, версия LE имеет на борту 16 пиксельных и 6 вершинных конвейеров с той лишь разницей, что на LE часть из них заблокирована. В процессе производства чипов некоторые отбраковываются путем блокировки, и таким образом появляется 6800LE с конвейерной схемой 8/4. Естественно, чем жестче контроль на заводе, тем больше вероятность того, что «под топор» попадут вполне работоспособные чипы, имевшие все шансы на то, чтобы стать высокоуровневым 6800GT или Ultra. Данный факт как раз и позволяет потенциальным покупателям надеяться на удачное разблокирование оставшихся конвейеров с целью получения производительности на уровне старших карт. Собственно, именно этим и можно объяснить продажи 6800LE, поскольку скорость их работы в штатном режиме пока не оправдывает завышенную цену.

Статистика разблокировки из различных источников дает отличные друг от друга результаты, которые не предоставляют объективной информации о вероятности благополучного включения всех конвейеров. И потому нельзя сказать определенно, платы чьего производства удачнее поддаются разблокировке. Каждая видеокарта – это отдельный случай, лотерея, в которой вы можете как проиграть, так и выиграть.



Мы попробуем провести небольшой эксперимент над платой ASUS V9999LE с чипом 6800LE, чтобы постараться выжать из нее всю производительность, на которую она потенциально способна.



1 **Возьмем последнюю версию утилиты RivaTuner, которой и будем пользоваться на протяжении всего тестирования. Помните, что эта программа обладает огромными возможностями и навредить своей карте с ее помощью очень легко. Внимательно следите за своими действиями, чтобы избежать проблем с функциональностью видеоплаты.**
Запустив RivaTuner, мы увидим в главном окне параметры нашей видеокарты с указанием разрядности шины (256 bit), конвейерной формулы (8/4) и объема установленной памяти (128 MB).

2 **Нажав на кнопку *Customize*, находящуюся рядом с информа-**

ИБП Ippon Back Power Pro 400. Операционная система Windows XP НЕ SP1. Температура процессора не превышает 60 °C, в загруженном состоянии – 52–56 °C, температура в корпусе не превышает 45 °C, температура винчестера 35 – 40 °C.

Вопрос по e-mail

Похоже, 300-ваттный блок не справляется с вашей конфигурацией. Советуем заменить его на более мощный. Корпуса AOpen H600A поставляются и с 400-ваттными БП, но в вашем случае проще купить блок питания отдельно. «Домашний ПК» тестировал блоки питания в № 12, 2004, также этот материал можно прочитать в Сети на itc.ua/19291.

Иногда, когда работаешь длительное время за компьютером без мыши, начинаются сложности. Мышь оптическая, при ее передвижении, как всегда, светодиод горит ярче, но указатель стоит на месте. Определенное время пользовался обычной мышкой – та же проблема. После этого помогает лишь перезагрузка.

Материнская плата Intel 845GE + ICH, мышь подключена через PS/2.

Александр, вопрос по e-mail

Вам необходимо загрузить обновление BIOS для вашей материнской платы. К сожалению, вы не сообщили, кто ее производитель, поэтому предлагаем несколько полезных ссылок на различных изготовителей, использующих данный чипсет:

– Albatron, www.albatron.com.tw/english/service/mb_list.asp?key-words=7

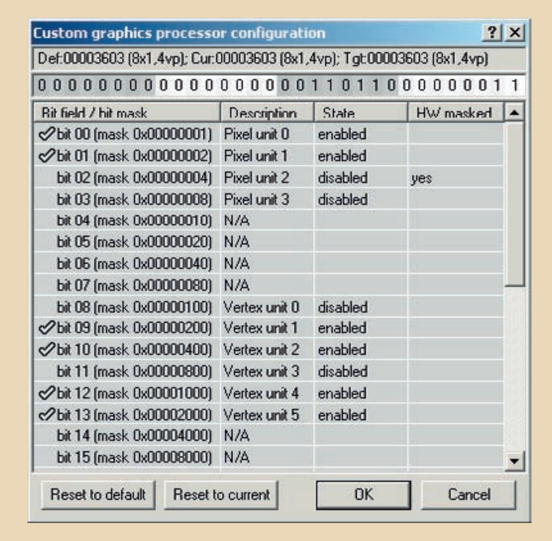
– Intel, www.intel.com/support/chipsets/sb/CS-009236.htm

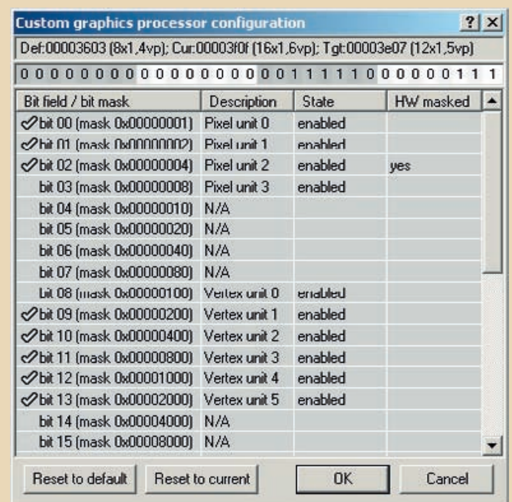
– MSI, www.msi.com.tw/program/support/download/dld/spt_dld_detail.php?UID=365&kind=1

– Soyo, www.soyo.com.tw/downloads/selectresults.php?language=&col1=Motherboard&col2=1000004&col3=All

Приобрел ТВ-тюнер AverMedia 305 Studio, который мне очень понравился, но я заметил одну проблему с записью трансляции. При использовании кодеков DivX 5.2.1 и Xvid наблюдается отставание звука от изображения. На мой взгляд, эта проблема связана с настройками кодеков, но моих знаний оказалось недостаточно. Помогите, пожалуйста, в решении данного вопроса.





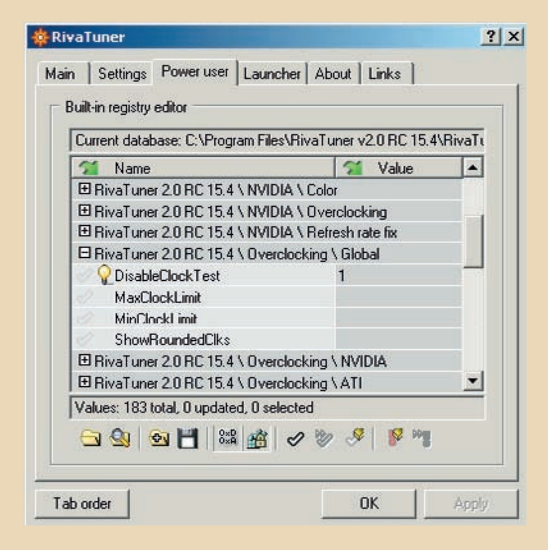


цией по карте, выберем первый пункт *Low-Level System Settings* и перейдем во вкладку *NVStrap driver*. Именно тут и находятся функции, позволяющие разблокировать отключенные конвейеры. По умолчанию все они будут недоступны для редактирования, и для их включения следует проинсталлировать драйвер нажатием соответствующей кнопки *Install*. Поставим птичку возле пункта *Allow enabling hardware masked units* и обратим внимание на подраздел *Graphics processor configuration*, где в пункте *Active pixel/vertex units configuration* установим параметр *Custom*. В результате активируется кнопка *Customize*, находящаяся чуть ниже, – нажимаем ее.

3 **Перед нами полный список конвейеров с указанием текущего состояния. Как видно по скриншоту, у нас на видеокарте заблокированы два блока пиксельных конвейеров с номерами 2 и 3, а также два вершинных юнита с номерами 0 и 3. Все, что нужно для их активации, – поставить рядом с ними птички. В верхней панели информации сразу же будет показана текущая конфигурация. Даже если вы забудете, что и как включали, вернуть первоначальное состояние не будет проблемой – достаточно нажать *Reset to default*, и вы получите исходное состояние конфигурации. После активации нажмите *Ok* и перезагрузите машину.**

4 **Самая важная часть – проверка работоспособности включенных конвейеров. Для этого постарайтесь попробовать максимальное количество современных игр и протестируйте систему в различных тестах вроде 3DMark03 и 3DMark05. Если включенные конвейеры окажутся битыми, то артефакты не замедлят появиться на экране при первых же тестах в 3DMark или при игре в Half-Life 2 и Doom 3. Бывает и так, что проблема оказывается довольно специфической и проявляется лишь в определенных игровых продуктах. В данном случае это не страшно – отключить некорректно работающие юниты можно в любой момент. Кроме того, стоит обратить внимание и на характер артефактов – некоторые пользователи вполне уживаются с ними, если они не особо влияют на качество изображения или встречаются редко.**

5 **Если все конвейеры открылись и проблемы с изображением не обнаружились, можете себя поздравить – вам крупно повез-**



Моя система: процессор AMD Athlon 2500+ Barton, видеокарта Daytona 6600 128 MB, жесткий диск Western Digital 80JB, ОС Windows XP SP1.

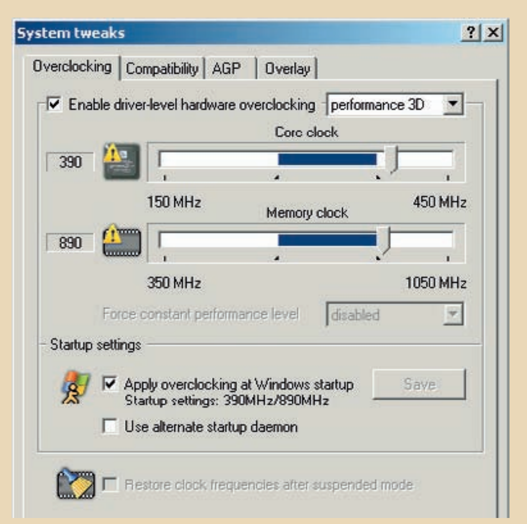
Олег Бабский, вопрос по e-mail

К сожалению, вы не указали ни программу, в которой производили захват видео, ни сами настройки, при которых происходил процесс. Возможно, ПО, используемое вами, не поддерживает функции синхронизации видеопотока со звуком. Для того чтобы избежать подобной проблемы, воспользуйтесь отличной утилитой VirtualDub и постарайтесь не применять при первоначальном захвате кодеки с сильным сжатием вроде DivX. Идеальным вариантом был бы метод промежуточного кодирования, когда сначала поток захватывается кодеком с небольшим коэффициентом сжатия, но большим размером файла, а потом уже в более спокойной обстановке кодируется в DivX с проверкой различных установок. В качестве первого кодека, с помощью которого и делается захват, можно порекомендовать бесплатный Huffyuv Video Codec или платный Pic Video MJPEG Codec. Они оба обладают замечательным быстродействием и позволят без потерь и рассинхронизации произвести захват трансляции. Только запаситесь приличным объемом на жестком диске для промежуточных видеофайлов.

У меня привод COMBO COB-1H4816 VKHG3 и такая проблема – я не могу прочитать DVD. Когда я купил его, все работало нормально. Потом я полез в *Свойства* и в разделе *Регион для DVD* установил наш регион «5» и привод перестал читать диски. Переставил этот привод на другую машину, та же картина.

Вопрос по e-mail

Наверняка привод перестал читать не все диски, а только те, которые не предназначены для нашей, пятой зоны. Решить дело можно с помощью программ запрета проверки региона. Ваш привод является версией OEM LiteOn LTC-48161H. Чтобы отключить этот механизм, загрузите утилиту LtnRPC с *digi.rpc1.org/rpc.htm*. Вы можете найти неофициальную прошивку для своего дисковода здесь *codeguys.rpc1.org/firmwares.html*. Учтите, что работоспособность обеих программ не гарантирована и устанавливаете вы их на свой страх и риск.



ло. Насколько крупно, вы узнаете чуть позже, когда мы будем проводить тест на производительность. Если артефакты все же имеются, попробуйте использовать формулу, отличную от 16/6. Постарайтесь выяснить, какой из блоков является проблемным, отключая по очереди каждый из них. Скорее всего, у вас будет задействована схема вроде 12/5 – это наиболее распространенный вариант, судя по отзывам пользователей. И не отчаивайтесь, если вам совсем не удалось получить работоспособные юниты – перед покупкой видеокарты стоит предусмотреть и такую возможность.

6 **Выяснив положение дел с разблокировкой, можно приступить к частотному разгону чипа и памяти. Для этого опять запустим RivaTuner, но вначале зайдем во вкладку *Power User*. В подразделе *RivaTuner\Overclocking\Global* дважды кликнем мышью на параметре *DisableClockTest* и установим ему значение «*1*». Данная процедура выключит обязательную проверку работоспособности разгона, которая во включенном режиме не даст нам выйти за рамки 800 MHz для памяти.**

7 **В основном меню нажимаем теперь уже нижнюю кнопку *Customize* и выбираем пункт *System settings*. Открывшаяся вкладка *Overclocking* заведует как раз тем, что нам и нужно. Ставим птичку возле *Enable driver-level hardware overclocking* и постепенно увеличиваем частоты памяти и чипа. Периодически установки нужно проверять на работоспособность, запуская игры или тесты. При обнаружении артефактов снижаем частоты и таким образом находим границу, на которой данный чип может работать без проблем. Не забудем также отметить пункт *Apply overclocking at Windows startup*, чтобы после каждого перезапуска системы частоты не возвращались в исходные значения.**

От теории к практике

Разблокировка, разгон – все это звучит хорошо, но всегда неплохо иметь представление о том, что же, собственно, они дают на практике. Чтобы понять, насколько количество конвейеров влияет на производительность в тестах и современных играх, мы провели небольшой сравнительный тест. Рассмотрим четыре варианта развития событий:

а) конвейеры не разблокировались совсем, схема осталась первоначальной – 8/4;

б) средний вариант, когда разблокировался один юнит с четырьмя пиксельными конвейерами и один вершинный блок – 12/5;

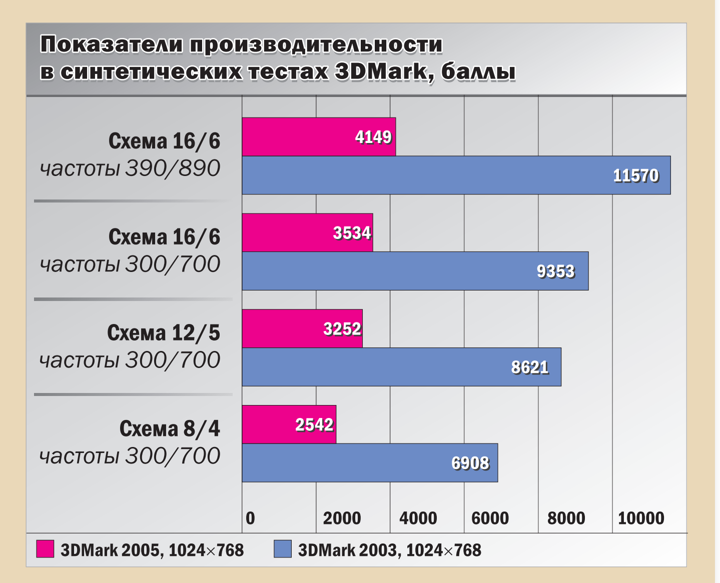
в) полностью удачный исход, когда в итоге получается схема 16/6;

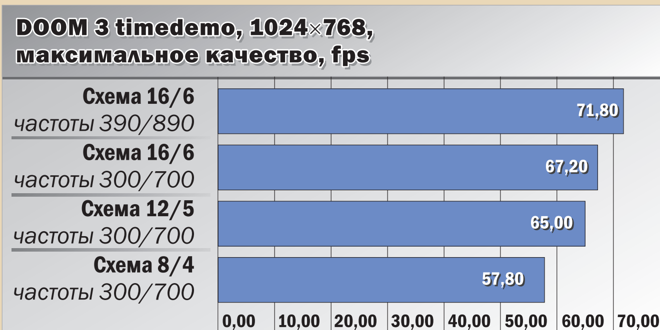
г) предыдущий вариант с попыткой максимально повысить частоту чипа и памяти видеокарты.

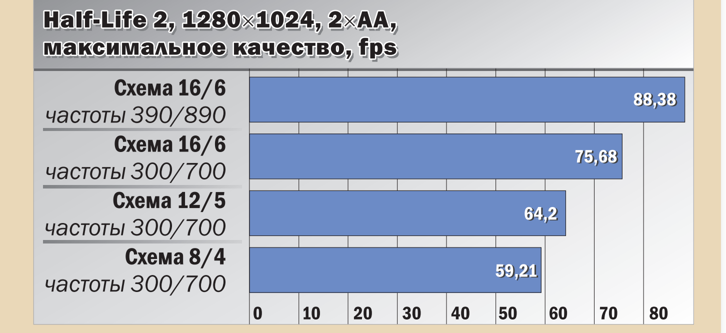
Для сравнительного теста решено было использовать два популярных продукта от Futuremark – 3DMark03 и 3DMark05, а также протестировать видеокарту в популярных играх. Графики красноречиво говорят о степени прироста производительности как в тестах, так и в игровых приложениях. Оба теста проводились со стандартными установками, выбирались только игровые тесты из списка. В Half-Life 2 командой *record <name>* был записан собственный демо-ролик, который потом запускался при разрешении 1280×1024 и с включенным 2-кратным сглаживанием. В Doom 3 использовался встроенный ролик demo1, загружаемый командой *timedemo* (аналогично с Half-Life 2). Тут стоит отметить, что перед запуском нужно отключить внутриигровое ограничение на 60 FPS с помощью консольной команды *com_fixedtic -1*. Сама консоль запускается комбинацией клавиш *Ctrl+Alt+~*.

Частотный разгон удалось довести до параметров 390/890. При повышении на 10 MHz одной из частот тут же возникали артефакты, поэтому финишной прямой стали именно эти цифры. Температурный режим постоянно проверялся с помощью фирменной утилиты ASUS SmartDoctor. Нагрев графического чипа держался в пределах 54–

58 °C, а температура памяти не превышала 51 °C. Все это позволяет говорить о том, что ограничение в 890 MHz не вызвано большим нагревом микросхем памяти и установка дополнительного охлаждения навряд ли бы улучшила ситуацию. К сожалению, на картах 6800LE ставится обычная память DDR, а не DDR3, как на 6800GT или 6800Ultra. Однако, несмотря на это, производительность нашей «обработанной» видеокарты можно смело сравнить с 6800GT, стоимость которой куда выше. Идеальный вариант со всеми раскрывшимися конвейерами и разгоном и есть тот самый журавль – посмотрите на результаты тестов. Вот только будет этот журавль в небе или в руках, зависит сугубо от вашего везения. Но, как говорится, кто не рискует, тот не пьет шампанского.







Конфигурация тестовой системы

Процессор	Intel Pentium 4 2,6C (в режиме 3,2 GHz)
Материнская плата	ASUS P4C800 Deluxe
Оперативная память	2×512 MB Transcend PC3200 DDR400
Видеокарта	ASUS V9999LE (6800LE 128 MB)
Монитор	ViewSonic VG170m
Операционная система	Windows XP Professional SP2, DirectX 9.0c
Драйверы	NVidia ForceWare 71.84

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



INTERNET

РАЗНОЕ

РАБОТА

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

COMNET



ЯКІСНІ КОМПЬЮТЕРИ ЗА НИЗЬКИМИ ЦІНАМИ

- Ноутбуки
- КПК
- Комплетуючі
- Модернизація
- Доставка



8(044)5853102
e-mail: info@comnet.kiev.ua
www.comnet.kiev.ua



Завжди свіжий прайс на сайті:
www.comservice.kiev.ua
e-mail: mail@comservice.kiev.ua
тел./факс (044) 252 6869, 252 8666
ICQ# 179516575, 126569502
Київ, вул. Предславинська, 34, оф. 13
(м. "Палац "Україна")





НОУТБУКИ





МЕГАСЕРВІС-ЦЕНТР
найкращі ноутбуки за вигідними цінами

м. Київ, вул. Соціалістична, 24/1
(район Севастопольської площі)
(044) 244 78 81, (044) 244 78 82,
(044) 206 00 91, (044) 206 00 92



РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КАРТРИДЖІ

ДЛЯ ВСІХ ПРИНТЕРІВ, ФАКСІВ, КСЕРОКСІВ



ВІДНОВЛЕННЯ
ЗАПРАВКА ТА ПРОДАЖ

РЕМОНТ ОРГТЕХНІКИ

Сервісний центр „Віатон"
вул. Б. Хмельницького, 47
Тел./факс: (044) 235-6189, 536-0812
www.viaton.com.ua, e-mail: viaton_2004@mail.ru

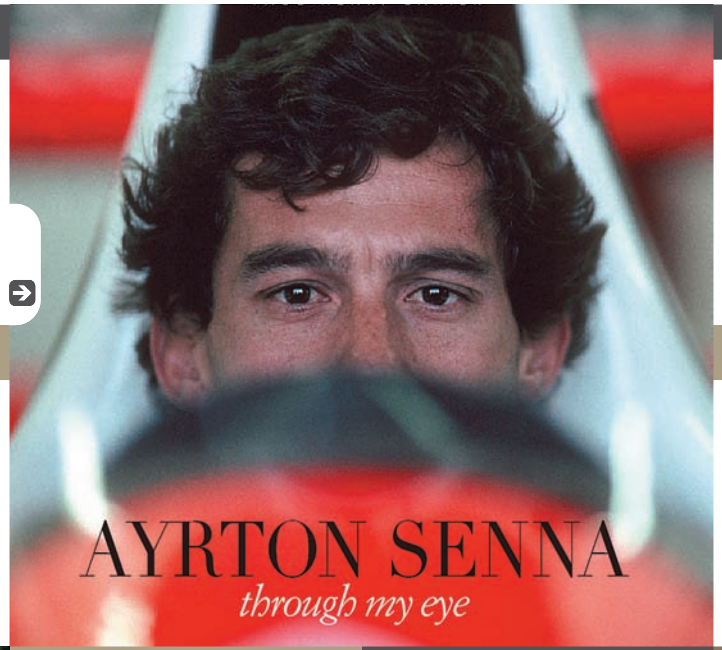
УСЛУГИ



1 МАЯ 1994

На седьмом круге Гран-при Сан-Марино гоночный болид бразильца Айртона Сенны врезается на скорости 131 км/ч в бетонный отбойник. Около 40 минут врачи пытались стабилизировать состояние трехкратного чемпиона «Формулы 1», после чего отправили его в госпиталь, где он скончался, так и не придя в сознание.

www.senna.f-1.ru



2 МАЯ 1984

Девятнадцатилетний подросток Майкл Делл основал компанию Dell Computer, которая на данный момент является одной из крупнейших корпораций в области производства компьютеров. С 1990 г. ее акции подорожали на 53 000%, принеся акционерам огромные прибыли.

www.dell.com

5 МАЯ 1945

В штате Орегон (США) погибла семья священника, выехавшая в лес на пикник, – взорвалась одна из японских бомб, перелетевших океан на бумажном воздушном шаре в рамках программы Фу-Гоу. Всего было запущено 9300 шаров с опасной начинкой, до США долетело около 1000, и лишь один вызвал жертвы среди населения.

www.seanet.com/~johnco/fugo.htm

6 МАЯ 1937

Почти закончив трансатлантический перелет, германский дирижабль «Гинденбург» потерпел крушение на летном поле в Лейкхорсте. «Гинденбург» был своеобразным «Титаником» среди воздушных кораблей, и его трагедия привела к отказу от идеи применения дирижаблей в качестве транспортного средства.

www.nlhs.com/hindenburg.htm

10 МАЯ 1850

Родился шотландский бакалейщик Томас Липтон, позднее – крупнейший чайный плантатор. Чтобы достичь успеха, он постоянно внедрял в производство различные новшества вроде канатной дороги для транспортировки корзин с листьями и картонной упаковки для готового чая.

www.liptont.com

11 МАЯ 1927

Создана Американская Академия киноискусств, основной задачей которой является поощрение лучших фильмов производства США и их авторов. В ноябре Академия принимает решение о создании премии, которая будет отмечать заслуги перед кинематографом. Наградой стала статуэтка рыцаря с мечом, названная «Оскаром».

www.oscars.org

12 МАЯ 1857

Служившие в колониальной английской армии сипаи (индийские солдаты) подняли жестокий мятеж против хозяев, во время которого убивали не только английских солдат, но и их семьи. Захватив несколько городов, повстанцы не смогли их удержать. Месть англичан была не менее ужасной – сипаев привязывали к пушкам и расстреливали.

www.english.emory.edu/Bahri/Mutiny.html

17 МАЯ 1993

Корпорация Intel представила свой новый процессор Pentium с частотой 60 MHz, который сразу же в пять раз побил рекорд быстродействия того времени, принадлежавший процессору 486. Владелец ПК с этим процессором получал производительность большую, чем имело все агентство NASA при подготовке полета на Луну.

www.intel.com/museum/online/hist_micro/hof



18 МАЯ 1927

Американская кинозвезда Норма Талмадж посетила недавно построенный Китайский театр Манна в Голливуде, где во дворе нечаянно наступила на пол, залитый свежим цементом. Именно этот случай стал поводом для создания Аллеи Славы, на которой знаменитости оставляют свои отпечатки.

www.seeing-stars.com

20 МАЯ 1913

День рождения одного из основателей компании Hewlett-Packard Уильяма Редингтона Хьюлетта. Прекрасное понимание современных технологий, изобретательность и любознательность Хьюлетта помогли фирме стать ведущим производителем на компьютерном рынке.

www.hp.com/hpinfo/execteam/bios/hewlett.html

21 МАЯ 1904

Основана Международная федерация футбольных ассоциаций (FIFA). Эта организация призвана объединить национальные футбольные федерации и заниматься проведением международных соревнований по футболу. Соглашение о ее создании подписали семь стран – Бельгия, Голландия, Дания, Испания, Франция, Швеция и Швейцария.

www.fifa.com

22 МАЯ 1973

Роберт Меткалф и Дэвид Боггс опубликовали документ, в котором подробно описали принцип действия экспериментальной сети исследовательского центра в Пало-Альто, реализованной ими на толстом коаксиальном кабеле и использующей новый сетевой протокол – Ethernet.

www.cio.com/archive/010100/metcalfe.html

23 МАЯ 1995

На выставке SunWorld '95 компания Sun представила новую технологию Java – объектно-ориентированную платформу для Web-сервисов. Своим рождением язык Java обязан проекту Green, автором которого является Патрик Ноутон, чьи идеи преобразили всю политику Sun.

lib.ru/JAVA/java-hist.txt

26 МАЯ 1997

В целях сбора средств в благотворительный фонд защиты рек в Англии на реке Эйвон устроены крупнейшие в мире гонки пластмассовых утят. Всего в заплыве участвовало около 100 000 утят, из которых только один стал победителем километровой дистанции – он преодолел ее за 2 ч 15 мин.

rotaryduckrace.com



27 МАЯ 1945

15-й казачий корпус Вермахта под командованием фон Паннвица и состоящий из русских солдат и офицеров, направлявшийся для соединения с РОА, был разоружен и перешел в распоряжение британского командования. Согласно решениям Ялтинской конференции корпус передали Советскому Союзу.

www.cossacks.info/war/repatriation

28 МАЯ 1982

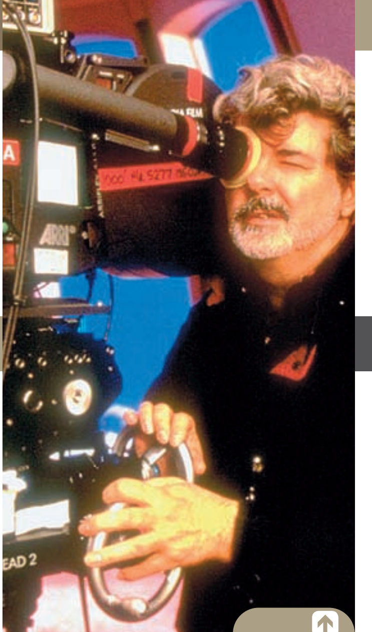
После столетнего перерыва возобновлено движение скоростного поезда «Восточный Экспресс» по маршруту Париж–Стамбул. Поезд, на котором предпочитали ездить представители высшего общества, появился в 1883 г. по инициативе бельгийского бизнесмена Жоржа Нагельмакера и вскоре стал легендой.

www.travelvantage.com/train_oriexp_parist.html

3 МАЯ 1997

Вторая встреча Гарри Каспарова с суперкомпьютером Deep Blue от IBM (RS/6000 SP) закончилась неудачей гроссмейстера. После одной победы, одного поражения и трех ничьих у Каспарова оставался лишь один шанс в последней шестой партии, которую он проиграл.

www.research.ibm.com/deepblue



4 МАЯ 1899

Родился знаменитый автомобильный конструктор Фриц Опель. Фирма его отца Адама Опеля производила швейные машины и велосипеды. После его смерти сыновья решили заняться автомобилями, в чем значительно преуспел Фриц, создавший в 1921 г. первый в Германии восьмицилиндровый двигатель для гоночных машин.

www.opel.com

7 МАЯ 1946

Японские инженеры Акио Морита и Масару Ибука основали компанию «Токио цусин тогё». Ибука запатентовал магнитную ленту для записи звука, и фирма выпустила первый в Японии магнитофон G-Type, который, несмотря на свою громоздкость, стал прообразом всех современных стереосистем. В 1955 г. компанию переименовали в Sony.

www.sony.net/Fun/SH/1-4/h1.html

8 МАЯ 1921

Русские эмигранты открыли в Константинополе (ныне Стамбул) тараканьи бега. С этого момента такие состязания стали визитной карточкой русской эмиграции, несмотря на то что первые тараканьи бега возникли на Ямайке, где моряки использовали для данных целей более подходящих американских или африканских тараканов.

www.bugclinic.com/cockroaches.htm

9 МАЯ 1913

В кинотеатрах Франции начинается показ первых фильмов про Фантомаса – героя, созданного писателями Пьером Сувестром и Марселем Аленом. О Гении Зла и Лорде Ужаса было написано 32 книги, которые стали весьма популярными во всем мире и вызвали целую волну экранизаций.

ole-fant.narod.ru/fanto4.htm

13 МАЯ 1985

С полицейского вертолета в Филадельфии сбрасывают бомбу на здание штаб-квартиры радикальной организации MOVE, в результате чего возникает пожар, и в огне сгорают 11 членов секты, а также тридцать соседних домов, в которых жили люди, требовавшие уничтожения MOVE.

dark.gothic.ru/basement/Litera/other/move.htm

14 МАЯ 1944

Родился знаменитый кинорежиссер Джордж Лукас, подаривший миру фантастическую сагу «Звездные войны» и помогавший своему другу Стивену Спилбергу создавать трилогию об искателе приключений Индиане Джонсе. Застенчивый мультимиллионер ведет скромный образ жизни и шумным звездным вечеринкам предпочитает кинозалы.

www.lucasfilm.com

15 МАЯ 1928

Первое появление мультипликационного героя Микки Мауса в фильме Crazy Plane («Сумасшедший аэроплан»). Отцом рисованного мышонка стал аниматор Юб Айверкс, а озвучил персонаж сам Уолт Дисней, который вначале хотел назвать своего героя Мортимером.

disney.go.com

16 МАЯ 1924

В качестве приложения к «Рабочей газете» начинает выходить детский журнал «Мурзилка». Примечательно, что это имя заимствовано из дореволюционных сказок – там так звали маленького лесного эльфа, и потому в срочном порядке из Мурзилки был сделан лохматый щенок-дворняга.

murzilka.km.ru

19 МАЯ 1980

Компания Apple представила свою новую разработку – компьютер Apple III, ставший первой неудачей корпорации. Множество ошибок и недоработок возникли вследствие слишком быстрого перехода от «гаражного» производства к реалиям большого бизнеса, к которому компания не сразу адаптировалась.

www.macwest.ru/History/History.html



24 МАЯ 1900

Для испытаний на воду был спущен крейсер «Аврора», а его боевая служба началась тремя годами позже. За всю свою нелегкую жизнь корабль успел побывать на двух мировых войнах и стал участником известных событий 1917 г., напугав Зимний дворец холостым выстрелом.

museum.navy.ru/f1.htm

25 МАЯ 2003

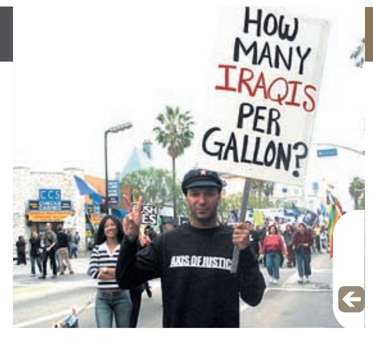
На открывшемся в Токио мультипликационном фестивале «Ежик в тумане» Юрия Норштейна был признан лучшим фильмом всех времен и народов. Чтобы сделать такой нелегкий выбор, оргкомитет фестиваля опросил 140 аниматоров и кинокритиков со всего мира.

hedgehoginmist.narod.ru

29 МАЯ 1900

Фирма OTIS регистрирует торговую марку «эскалатор». На протяжении 50 лет это название принадлежало компании, и только в 1950 г. американское правительство издало указ о применении этого термина ко всем аппаратам, действующим по принципу движущейся лестницы.

www.nosorog.com/public/history/lift.html



30 МАЯ 1964

День рождения одного из выдающихся современных гитаристов, идеолога и вдохновителя знаменитой группы-протеста Rage Against The Machine Тома Морелло. Племянник первого президента Кении получил признание благодаря впечатляющей манере игры на этом инструменте и оригинальным экспериментам со звучанием.

www.ratm.com

31 МАЯ 1999

В Японии компания Sony начинает продажу собак-роботов Aibo. Несмотря на их высокую цену, в первые 20 мин было реализовано 3 тысячи устройств – мировой рекорд продаж. Aibo умеет раскрывать рот, вилять хвостом, двигать головой и обучается новым командам.

www.sony.net/Products/aibo



www.supercomputers.ru/?page=rating
TOP 50 суперкомпьютеров в странах СНГ

around.spb.ru
Прогулки по окрестностям Санкт-Петербурга

www.zovu.ru/bes/Best664.htm
Большой бестолковый словарь

uhh.ru
Довольно солидная коллекция флэш-игр

anubico.com/cat_chocolate.cfm
Вроде бы обычные шоколадки. Но посмотрите, какие формы!

www.xpomo.com/ruskolan/liter/propaganda.htm
Энциклопедия методов пропаганды

www.fthisjob.com
Блоггерское сообщество I Hate My Job

www.livejournal.com/users/alena_che/19850.html
Ночной котодозор. Серия первая

yagoohoogle.com
То ли Яху, то ли Гугль

hedgehoginmist.narod.ru
«Ежик в тумане». Комментарии не требуются

twinpeaks-rus.by.ru
Добро пожаловать в Твин Пикс

www.coverinfo.de
Любопытная база по кавер-версиям известных песен

www.bobscube.com
Очень оригинальное рабочее место. «Кликабельны» почти все объекты

www.livejournal.com/users/anatbel_konkurs
Конкурс лимериков

Отправь текст в будущее

Вокруг всем известного «Живого Журнала» возникла масса проектов и проектиков, ориентированных на активных пользователей этого монстра эпистолярного жанра. Интересно, что кое-где предлагаются весьма полезные сервисы для «лжеюзеров».

Вот, к примеру, на сайте **Ljplus.ru** недавно вступила в строй служба отложенных сообщений. Зарегистрированный пользователь может написать постинг, не заходя в ЖЖ и не пользуясь «Семаджиком», прямо из интерфейса Ljplus.ru и при этом указать день и час, когда его бессмертные гениальные слова должны появиться в самом ЖЖ.

В LiveJournal подобной услуги нет, а настройка *Записать задним числом* позволяет лишь указать дату и время, отличающиеся от реальных временны́х координат публикации постинга в ЖЖ.

Сервисами Ljplus.ru уже пользуется почти 30 тыс. жж-истов. Кроме «отложенных публикаций», здесь еще предлагаются бесплатный хостинг для размещения картинок и других файлов, предназначенных для ЖЖ, а также средства мониторинга тех параметров дневника, которые невозможно отследить штатными возможностями **livejournal.com.**

Выстрел через Сеть

Как вам понравится новая интернет-забава – удаленная охота на настоящих, не виртуальных зверушек. Указал курсорчиком, прицелился, нажал клавишу – бабах, и кабан «у ваших ног» (правда, на другом конце планеты). О новом типе охотничьих развлечений рассказал читателям сайт **webplanet.ru.**

Ясное дело, что, как и настоящая охота, дистанционный отстрел диких животных – дело не бесплатное. Сейчас стоимость 20-минутного сеанса на сайте «Живой выстрел» (**www.live-shot.com**) невелика – $5,95. Но и реальные звери нынче в процессе тестирования сервиса еще пока недоступны. Стрелять приходится по шарикам и бумажным мишеням с силуэтами кабанов.



Конструкция для удаленной стрельбы состоит из видеокамеры и винтовки калибра .22. Пользователь может наблюдать за картинкой с камеры через Интернет, поворачивать дуло в любом направлении и нажимать на курок. Принцип работы системы наглядно показан в видеоролике (**www.live-shot.com/RockspringsDemo.wmv**).

Стрельбище с кабанами расположенно на территории глухого ранчо в Техасе, ну а сам охотник может находиться где угодно, даже удобно расположиться в кресле. Если стрельбы прошли удачно, то можно заказать видеозапись своей охоты на DVD. Диск пришлют по почте, равно как и бумажные мишени с дырками.

Сайт «Живой выстрел» — это принципиально новая концепция онлайновых развлечений, которая еще больше размывает грань между Сетью и реальной жизнью. По мнению правозащитных организаций, эта фантастическая идея, ставшая реальностью, является воплощением жестокости и цинизма, а удаленную охоту нужно запретить.

Продавший меч – от ножа и погибнет

Похоже на то, что у противников компьютерных и видеоигр появился очередной аргумент в свою пользу. Но в этот раз трагические события никоим образом не связываются со стрелялками, как это чаще всего бывает. Жуткая история разыгралась из-за виртуального меча из массовой многопользовательской онлайновой игры Legend of Mir 3. В Рунете на сообщения об этом несчастье первым отреагировал сайт **newsru.com**.

Два приятеля-китайца, Ку Ченвэй и Жу Каоюань, души не чаяли в массовой многопользовательской онлайновой игре Legend of Mir 3. Кстати, ознакомившись с «Легендой» где-то с полгодика тому, мы даже не стали публиковать обзор на страницах «Домашнего ПК», посчитав, что она этого не заслуживает.

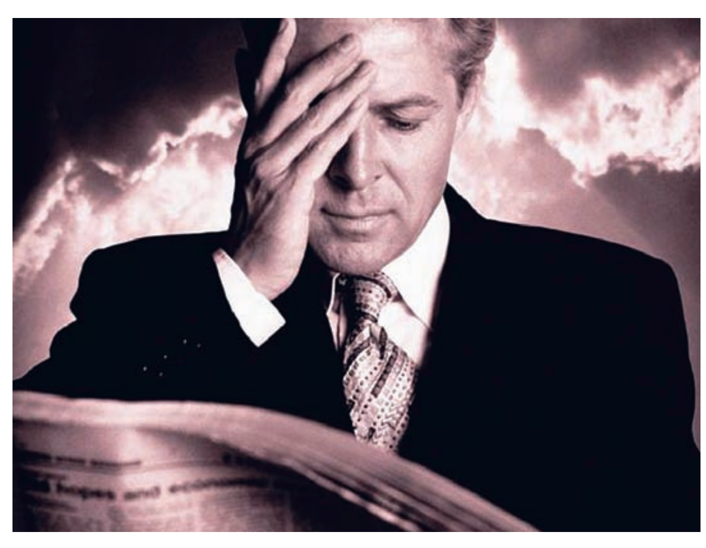
Около месяца назад друзья в одной из баталий в качестве бонуса за победу получили меч с очень высокими характеристиками. Но радость обладания ценным оружием длилась недолго, поскольку, совершенно не посоветовавшись с приятелем, Жу Каоюань продал его на одном из сетевых аукционов за солидную сумму в $900.

И тут началось. Сначала Ку Ченвэй обратился в полицию, пожаловавшись стражам порядка на то, что у него похитили виртуальную собственность. Однако полицейские сказали, что в Китае нет законов, регулирующих владение виртуальными ценностями, обретенными на полях битв несуществующих королевств.

После этого помешанный на виртуальных мирах геймер, разочаровавшийся в китайском правосудии, пришел к приятелю, взял в руки реальный кухонный нож и нанес тому множественные проникающие ранения в грудь. «Жу пообещал отдать ему деньги, но Ку вышел из себя и атаковал Жу прямо у него дома, нанеся несколько невероятно сильных ударов», – было заявлено в суде.

Китайская газета People's Daily, освещающая ход странного процесса, не сообщает полного списка обвинений, предъявленных Ку. Зато отмечается, что сразу после убийства Ку сдался полиции, а на суде сознался в умышленном нанесении увечий.

Блоггеры травят бумажную прессу



Модная тема блогов тем или иным образом всплывает практически в каждом выпуске нашей интернет-мозаики. И сегодня также нашелся повод вспомнить о блогах, причем в связке с печатными СМИ.

Американские блоггеры ввязались в акцию под названием Paper Chase (**rawstory.com/contact/paperchase.html**), что значит «Бумажное преследование», или «Бумажная травля». Она проходила с 27 марта по 9 апреля. В течение двух недель активисты распечатывали самые интересные новости из блогов и распространяли эти распечатки везде и всюду, просто оставляя их на столе в кафе или на сиденье в метро.

За всеми подобными действиями стоит идея о том, что блоги должны выйти из интернет-пространства и доносить до обычных граждан альтернативную информацию. По мнению организаторов, проведенная с размахом акция с разбрасыванием распечаток в публичных местах поможет блогам составить реальную конкуренцию «купленным властями упакованным новостям» и восполнить недостаток независимых журналистских материалов в центральных СМИ.

Вообще, в авторском коллективе Raw Story (организаторы акции) немало странных личностей. Этот проект был создан как альтернативный информационный центр, освещающий все темы, которые замалчиваются в традиционных СМИ. Однако существуют миллионы людей, которые не пользуются Интернетом или не знают сайтов, где можно получить достоверную информацию. Цель «Бумажной травли» – раскрыть им глаза. «Ничто не может быть важнее, чем правда, – говорит Энтони Левенсалор (Anthony Levensalor), который ведет блог «Следить за следящими» (**watchingthewatchers.org**), – независимо от наших политических убеждений, происхождения или биографии, мы должны основывать решения на реальной информации, а не на пропаганде».

www.giantsandgirls.com/galleries.html
Гиганты и девушки. Любителям трэшака особенно рекомендуем

www.fincher.org/Misc/Pennies/
Домики строят не только из игральных карт и костяшек домино, но и из монеток

kiv.pp.ru/house
Все о великой песне «Дом восходящего солнца»

www.hopak.org.ua
Центральная школа боевого гопака

www.fractovia.org/galleries
Фракталы – это всегда красиво

www.impawards.com
Internet Movie Poster Awards. Более 8 тыс. кинопостеров

www.guzei.com/radio/live_list.php
Более 300 радиостанций, вещающих в Интернете. На любой вкус



НОВОСТИ К ЗАВТРАКУ

Александр Птица

Аристократической привычке начинать день с чашечки кофе в сопровождении свежей газетки я не изменяю уже много лет. Однако в связи с массированным внедрением в нашу жизнь Интернета в последние годы у меня появились другие приоритеты. Я почти полностью переключился с печатной прессы на онлайновую. О преимуществах в скорости появления новостей в Сети по сравнению с полиграфией или даже телевидением и говорить нечего, а уж в плане возможности изучить различные точки зрения на одни и те же события конкурентов у Интернета вообще нет.
Не считайте список ресурсов, предложенных в этом материале, «непоколебимо следующим генеральной линии» и потому единственно верным. Просто в него попали именно те сайты, которыми я сам пользуюсь чаще всего.

В блокнот сетенавта



Российские ресурсы

«Лента.ру»
www.lenta.ru
«Газета.ру»
www.gazeta.ru
«Утро»
www.utro.ru
NewsRu
www.newsru.com
«Дни»
dni.ru
«Страна»
strana.ru
«РосБизнесКонсалтинг»
rbc.ru

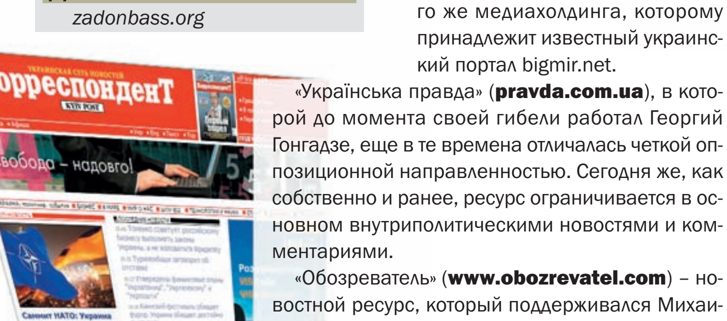
Переводы статей из зарубежной прессы
inopressa.ru
inosmi.ru

Украинские ресурсы

«Корреспондент»
www.korrespondent.net
«Українська правда»
www.pravda.com.ua
«Подробности»
www.podrobnosti.ua
«Обозреватель»
www.obozrevatel.com
ForUm
for-ua.com
«Новости Украины»
www.from-ua.com
«Главред»
www.glavred.info
«Остров»
ostro.org
«Комитет избирателей Донбасса»
zadonbass.org

Как вы сами понимаете, пик популярности украинских новостных ресурсов пришелся на конец прошлого года. Объяснять причины такого взлета, думаю, не требуется. Но и сейчас многие из этих сайтов стоят довольно высоко даже в российских рейтингах посещаемости, не говоря уже о наших отечественных.

На мой взгляд, наиболее взвешенной позицией при освещении актуальных политических тем отличается «Корреспондент» (**www.korrespondent.net**), продукт того же медиахолдинга, которому принадлежит известный украинский портал bigmir.net.



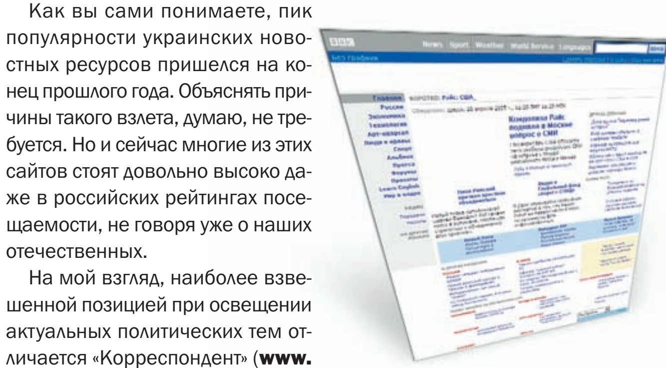


«Українська правда» (**pravda.com.ua**), в которой до момента своей гибели работал Георгий Гонгадзе, еще в те времена отличалась четкой оппозиционной направленностью. Сегодня же, как собственно и ранее, ресурс ограничивается в основном внутриполитическими новостями и комментариями.

«Обозреватель» (**www.obozrevatel.com**) – новостной ресурс, который поддерживался Михаилом Бродским и его партией «Яблуко», когда она еще существовала. Мне кажется, самая главная изюминка этого сайта – срывающие крышу своим напором и откровенной лексикой еженедельные колонки Татьяны Коробовой.

Не удивляйтесь наличию в данном списке ресурса с названием «Комитет избирателей Донбасса» (**zadonbass.org**). На самом деле он и сегодня работает в точно таком же режиме новостной ленты, как это было во время выборов. Идеологическая направленность не изменилась. А вот «Остров» (**ostro.org**) представляет несколько другой «взгляд из Донбасса» на ситуацию в стране и мире.

Зарубежные источники на русском и украинском языках



«BBC. Русская служба»
www.bbcrussian.com
«BBC. Украинская служба»
www.bbcukrainian.com
EuroNews
www.euronews.com
«Радио "Свобода". Русская служба»
www.svoboda.org
«Радио "Свобода". Украинская служба»
www.radiosvoboda.org
«Немецкая волна. Русская служба»
www2.dw-world.de/russian
«Немецкая волна. Украинская служба»
www2.dw-world.de/ukrainian

Были времена, когда более или менее правдивую информацию о событиях в тогдашнем Советском Союзе мы получали, продираясь через хрипы и шумы «радиомешалок» и настраиваясь на зарубежные радиостанции, из которых моими фаворитами были BBC и «Свобода». Сегодня и они, и их коллеги из других медиакомпаний имеют свои собственные сайты.

Надо сказать, что к информации, публикующейся в русскоязычном разделе сайта EuroNews (**www.euronews.com**), следует подходить осторожно. Уже были зафиксированы несколько случаев, когда русские версии сообщений об одних и тех же новостях достаточно сильно отличались от иноязычных.

Что касается остальных ресурсов, то редакционная политика и стиль работы BBC, радио «Свобода», «Немецкой волны» на протяжении многих лет практически не меняется, и вполне естественно, что они находят свое отражение в подаче новостей и комментариях на информационных Web-сайтах этих эфирных медиа.

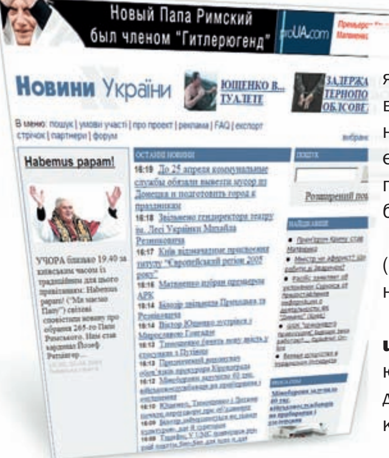
Мониторинг новостей из разных источников



Google News
news.google.com
NewsNow
www.newsnow.co.uk
Rambler Mass Media
www.rambler.ru/db/news
«СМИ.ру. Средства массовой информации в интернете»
www.smi.ru
«Яндекс. Новости»
news.yandex.ru
«Все ленты в одной»
www.lenty.ru
«Новини України»
novosti.org.ua



Если вы все еще не определились в своих предпочтениях, то, на мой взгляд, наилучший способ прийти к какому-либо выводу – для начала воспользоваться услугами одного из ресурсов, на которых происходит постоянный тематический мониторинг новостей с большого количества сайтов. Обычно в подобных проектах пользователю предлагаются заголовки материалов с отслеживаемых ресурсов, а уж после «клика» по ним он перенаправляется к первоисточникам.



Типичный пример очень удобного сервиса такого рода (правда, пригоден он только для тех, кто владеет английским языком) – новости на Google (**news.google.com**). На титульную страницу выносятся особенно «горячие» заголовки, а в самом ее верху, как и положено, top-новости. Например, в день подготовки данного материала на наиболее почетном месте были расположены ссылки на сообщения об избрании нового Папы Римского, а в декабре прошлого года его надолго оккупировали вести с Украины. Google не был бы самим собой, если бы на своем новостном ресурсе не предусмотрел поисковую систему. Работает она четко и без сбоев. Кстати, на Google News постоянно отслеживается более четырех с половиной тысяч сетевых источников новостей.

Подобным же образом организованы сервисы в новостных разделах самых знаменитых российских порталов Яндекс (**news.yandex.ru**) и Rambler (**www.rambler.ru/db/news**). Тем, кого в отличие от меня не тошнит от желтой прессы, можно порекомендовать «СМИ.ру» (**smi.ru**), где находят свое отражение и новости, подпадающие под эту категорию.

Из отечественных сайтов, мониторящих многочисленные источники, стоит отметить «Новини України» (**novosti.org.ua**). Он создан и поддерживается силами известного украинского интернет-провайдера ElVisti. Здесь как бы объединяются информационные ленты большинства популярных новостных ресурсов УаНета. Робот индексирует сайты каждые двадцать минут. Кроме того, существует возможность выборки свежих новостей по тематическим разделам, источникам, ключевым словам и временным периодам.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

СТРІКС® – ЧОРНИЧНЕ ДИВО ДЛЯ ОЧЕЙ



Досвід англійських льотчиків допоміг ученим при створенні нових лікарських засобів.

Трохи історії

На початку Другої світової війни німці наблизилися до берегів Ла-Маншу, де блокували англійську армію. Тільки-но англійці евакуювали своїх солдатів, як почалася «Битва за Британію» – нічні бомбардування позицій агресора. В умовах практично абсолютної темряви льотчики неймовірно точно влучали в ціль, чим дивували супротивника. Таємниця влучності пілотів крилася у двох баночках чорничного джему, які вони отримували перед кожним нічним польотом. Цей історичний факт зацікавив учених і підштовхнув їх до створення на основі свіжих ягід чорниці препарату Стрікс®, який допомагає при патології органів зору.

Стрікс® захищає очі

Препарат Стрікс® створила і виробляє данська компанія «Ферросан» (виробник відомого всім «Мульти-Табса»®). Це біологічно активна добавка на основі екстракту чорниці й бета-каротину. Вчені встановили, що кількість біологічно активних речовин в екстракті чорниці в десятки разів вища, ніж у самій ягоді. Бета-каротин же значно підсилює лікувальний ефект препарату.

Чорницю недаремно називають ягодою від ста хвороб. Вона містить багато марганцю, міді, бору, титану, хрому, вітаміни групи B, C, P. А також лимонну, яблучну, бурштинову, хінну кислоти, тростинний цукор і чимало пектинових речовин. Особливо високий вміст у чорниці вітаміну B2 – рибофлавіну, який поліпшує зір. Тому чорниця є основною складовою багатьох сучасних лікарських засобів.

Чорниця – на допомогу користувачам ПК

Тисячі і тисячі років люди вчилися сприймати предмети виключно у відбитому світлі. Однак XXI століття висунуло свої вимоги. Інформаційні потоки атакують нас не лише з книжкових сторінок, а й з екранів телевізорів та моніторів. Але зорова система людини погано пристосована до сприйняття такого зображення. Тому після тривалої роботи за комп'ютером у багатьох червоніють очі, відчувається сухість, навіть біль. Підвищене зорове навантаження провокує розвиток астенопії, або синдрому зорової втоми, що призводить до короткозорості. І очам потрібна допомога. Тому згадайте досвід англійських льотчиків і дві баночки чорничного джему. Нині їх замінив продукт високих технологій – препарат Стрікс®, який швидко знімає зорову втому та запобігає багатьом серйозним захворюванням очей.

Олена Бондар



ИГРОТЕКА

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 2500+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами классов от GeForce4 Ti 4200 до Radeon 9600 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

★★★★★ (1)
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★ (2)
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★ (3)
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★ (4)
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★ (5)
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Мы много раз писали о том, что видеоигры – массовое развлечение, геймеры стали модными, а прибыль индустрии сравнима с киношной. Новый виток войны форматов лишний раз подтверждает этот тезис.

Сначала очень оригинально выступила Sony с портативной консолью PSP. Реклама приставки ориентируется на подростковую и взрослую аудиторию, поэтому на постерах – полуобнаженные девушки, облизывающие свою любимую игровую систему, колоритные афроамериканцы (черная культура вообще эксплуатируется вовсю), а также уйма звезд второго ранга, включая Николь Ричи, сестричек Дафф и Дженнифер Лопес. Последняя, кстати, еще и занимается дизайном одежды и наряду с другими кутюрье представила линейку элитных аксессуаров для PSP, включающих золотой, инкрустированный брильянтами корпус, чехлы из натурального меха, кожаные сумочки с застежками из драгметаллов.

А совсем недавно отличилась Microsoft. Традиционно новые приставки впервые показываются на индустриальных выставках и демонстрируются исключительно представителям прессы, причем попасть на такое мероприятие ой как нелегко. Однако для следующего Xbox под кодовым названием Xbox 360 будет организовано беспрецедентное шоу на MTV с участием Элайджи Вуда. Получасовая презентация пройдет в прямом эфире на одном из самых популярных телеканалов 12 мая (за несколько дней до E3) во всех регионах планеты, исключая Россию и, к сожалению, Украину.

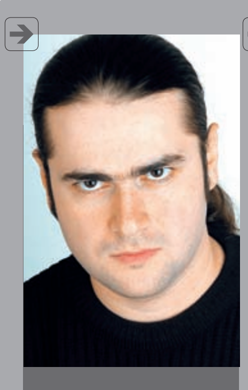
Интересно, кстати, что таким образом Microsoft покажет свою консоль гораздо более широкой аудитории и гораздо раньше, чем Sony, которая по старинке продемонстрирует PlayStation 3 небольшому количеству журналистов на E3 за закрытыми дверями.

А кто победит в гонке next-gen, покажет время.

Сергей Галёнкин, segal@itc.ua



НАША КОМАНДА

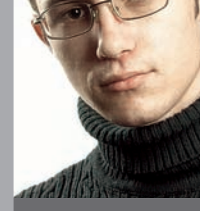


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Как мы и предполагали в прошлом номере, Сергей, получив полную версию World of WarCraft, пропал в дебрях королевства Калимдора. Причем не в одиночку, а на пару с женой, с которой ему теперь приходится бороться за право на выход в online. Да, кстати, именно под WoW г-н Галенкин обзавелся ADSL-доступом в Интернет.

Игра месяца
World of WarCraft

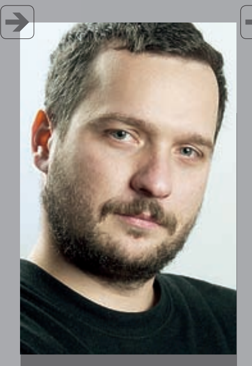


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Меняются платформы, время года и суток, климатические пояса и архитектурные стили, но суть остается прежней – Янош на переднем крае борьбы с криминальными элементами. И наконец-то ему выпал не какой-нибудь банальный шутер, а полноценный тактический action, да еще и такой великолепный, как SWAT 4.

Игра месяца
SWAT 4

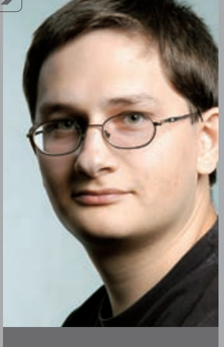


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Дилемма, перед которой весь прошедший месяц стоял Олег, была действительно непростой. Калимдор или Атлантика, мечи и магия или палубные орудия и торпеды, World of WarCraft или Silent Hunter III. Так и пришлось в итоге через день играть в эти совершенно не похожие друг на друга игры. С небольшим преимуществом победила Silent Hunter III.

Игра месяца
Silent Hunter III
vs. World of WarCraft

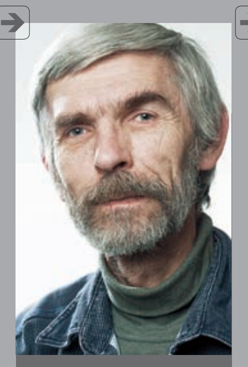


МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – стратегии, action

Максим не просто увлекся Silent Hunter III, он решил основательно подковаться в тактике и стратегии действий подводного флота Германии, поэтому сейчас читает монографии «Немецкие подводные лодки во Второй мировой войне» Карла фон Деница, «В схватке с "Волчьими стаями"» Теодора Роско и «Стальные гробы» Герберта Вернера.

Игра месяца
Silent Hunter III



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Алекс у нас человек увлекающийся, причем не только новыми играми, но и новыми игровыми приставками. Поэтому старый, верой и правдой отслуживший Саше почти год, Tapwave Zodiac был оставлен в угоду Nintendo DS. И, как оказалось, два экрана у новой консоли неспроста, оба ей действительно нужны.

Игра месяца
WarioWare Touched!
(Nintendo DS)



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Эту игру Сергей ждал давно, почти два года, впрочем, SWAT 4 он дожидался еще дольше. Но, увы, PC SWAT, пусть даже и 4, блекнет на фоне супергонки всех времен и народов на PlayStation 2. В борьбе за каждую десятую процента прогресса в Gran Turismo 4 Сергей и провел большую часть месяца.

Игра месяца
Gran Turismo 4
(Sony PlayStation 2)

Возвращение Prey

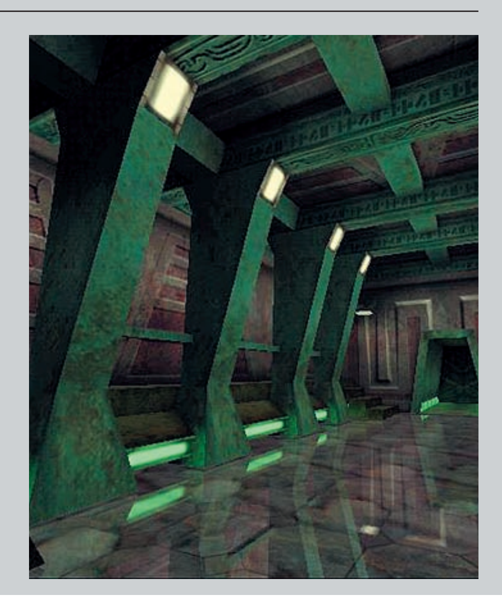
Игроки со стажем помнят те времена, когда самыми ожидаемыми проектами в жанре action были Unreal от Epic Games, благополучно добравшийся до релиза, и «павший смертью храбрых» Prey от 3D Realms. Последняя публичная демонстрация кое-каких его фрагментов датируется далеким 1998 годом. Похоже на то, что давно похороненная игра вскорости будет реанимирована.

Об этом свидетельствует масса событий последнего времени. Предварительная пиар-обработка началась с публикации на сайте CNN Money. Затем в строй вступил форум игры на Web-ресурсе компании 3D Realms. Именно на страницах данного форума сам Джордж Бруссар заявил, что работа над Prey действительно возобновлена. Но разрабатывает игру не его команда, а Humen Head Studios (напомним, что в портфолио этой студии имеются такие известные игры, как «Руна» и вторая часть «Ведьмы из Блэр»). Ходят слухи, что технологической основой нового воплощения Prey станет движок DOOM 3.

Естественно, сообщение о воскрешении проекта стимулировало нас углубиться в историю, чтобы выяснить, как же все начиналось. И вот что удалось «накопать» во всезнающей и всеведающей Всемирной Сети.

1995 год. Штаб-квартира Apogee/3D Realms в Гарланде (штат Техас). В рамках компании работает несколько команд. Одна из них не покладая рук трудится над Duke Nukem 3D. Зная о том, что в недрах id Software готовится шутер нового поколения Quake, руководство принимает решение о своем собственном суперпроекте, который поручается только что закончившей игру Rise of the Triad команде Developers of Incredible Powers (DIP). Возглавлял этот коллектив наш старый знакомый Том Холл. О дальнейших событиях вы можете узнать, прочитав очень интересный исторический очерк, размещенный по адресу *atlas.secs.oakland.edu/~lcmatero/prey/history.htm*.

Будем надеяться, что информацию о нынешнем состоянии Prey мы получим на E3 2005.





Брюс Кэмпбелл и «зловещие мертвецы» снова вместе

На сей раз они объединят свои усилия по устрашению любителей хоррора не в кинофильме, а в новой игре Evil Dead Regeneration, которую разрабатывает студия Cranky Pants Games (Red Faction II, Summoner: A Goddess Reborn), а издает THQ (в версиях как для консолей, так и для ПК).

Кстати, личный вклад Брюса в проект не ограничивается только лишь вполне предсказуемой функцией озвучки главного героя Эша. Актер принимал активное участие в разработке общей концепции игры.

Сюжет «Регенерации зловещих мертвецов» перенесет игроков в «дурку» тюремного типа с поэтическим названием Sunny Meadows («Солнечные лужайки»), а уж там они получат и Necronomicon, и толпы зомби, демонов и прочей нечисти. Все бы неплохо, да только несколько настораживает послужной список разработчиков.

GAMEПРОФИ 2005. 3-й ТУР

По итогам 3-го тура конкурса GameПрофи 2005 диски с хитовыми играми от компании «1С» достались следующим участникам:

Кучеров Павел (Донецк)
Каминский Дмитрий (пгт Глеваха)
Сагайдачная Оксана (Киев)
Аматов Анатолий (Киев)
Домнич С. В. (Харьков)
Князев Максим (Киев)
Рыбальченко В. А. (Киев)
Пилипчук Олег (Брюховичи, Львовская обл.)
Погорелова Светлана (Киев)
Андрусяк Тарас (Черновцы)

В общем зачете за право обладания компьютером Advantis 6L LE от компании «Квазар-Микро» с результатами 85 очков лидирует Юрий Алексеенко из города Ровеньки Луганской области, которому уже второй раз подряд достались дополнительные 5 очков за самый полный ответ. Бонус за первый ответ получил киевлянин Владимир Дука. Со сводной таблицей 3-го тура вы можете ознакомиться на сайте GaMMeR – gammer.itc.ua/gameprofi. Вопросы 4-го тура ищите на с. 123.

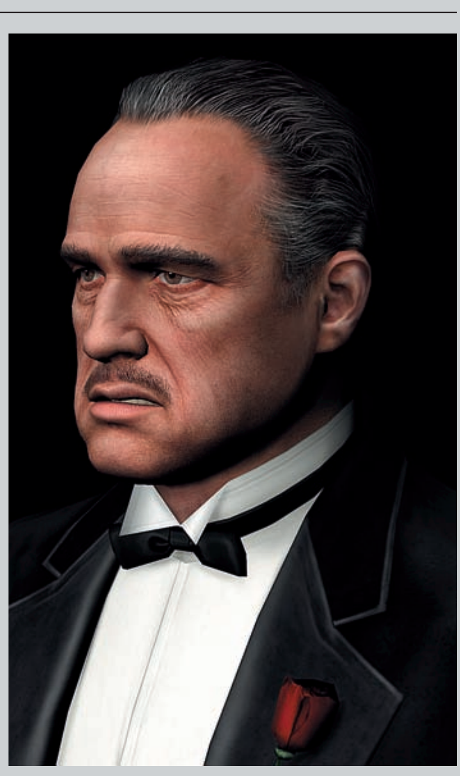
Фрэнсис Форд Коппола сказал свое «фэ»

Публика с интересом ожидает приближающийся релиз игры по мотивам киношедевра «Крестный отец», которую будет издавать, а пока активно пиарит гигант игрового рынка Electronic Arts. К озвучке персонажей удалось привлечь голливудских звезд, снимавшихся в фильме, – Роберта Дювалля, Джеймса Каана и даже великого Марлона Брандо (ныне покойного).

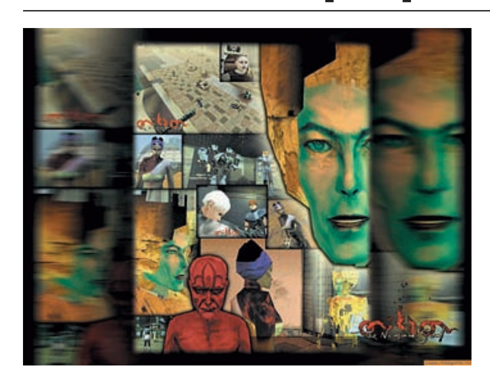
Однако не так давно разразился скандал. По сообщениям некоторых источников, Фрэнсис Форд Коппола выразил свое недовольство фактом продажи прав на использование его фильма для производства видеоигры.

«Я ничего не знал об этом. Меня даже никто ни о чем не спросил. Они взяли персонажей, которых все знают. Причем эти персонажи стреляют и убивают друг друга. Заявляю о том, что не хочу иметь ничего общего с этой игрой» – таковы были слова обладателя пяти «Оскаров».

Но жалобы уважаемого кинорежиссера на процесс производства игры никакого влияния не окажут (по крайней мере, пока не объявлялось ни о каких санкциях против ее разработчиков и издателей). Релиз мультиплатформенного (PC, PSP, Xbox, PS2) продукта назначен на четвертый квартал сего года. Как заявила Electronic Arts, ему будет присвоен рейтинг «M» (mature).



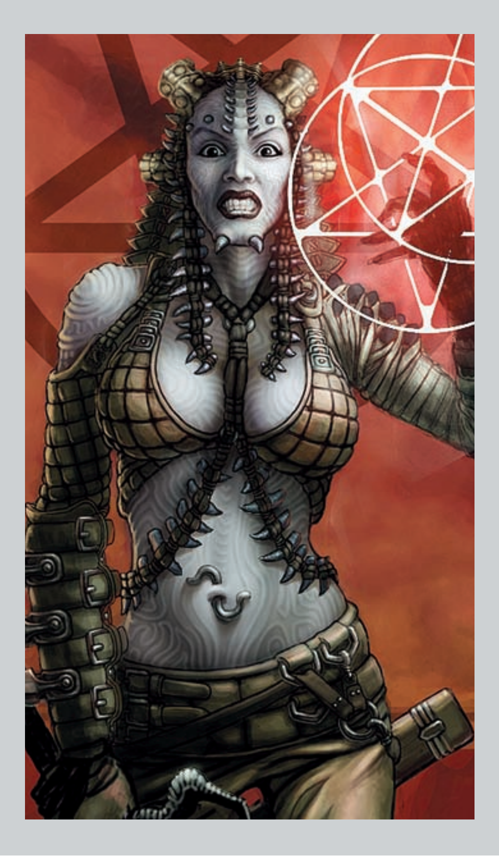
Omikron 2 – в разработке



Об этом заявил глава французской студии Quantic Dreams Дэвид Кейдж. В настоящее время его команда доводит до ума весьма оригинальный проект, который еще год назад был представлен на E3 на стенде Vivendi Universal Games под названием Fahrenheit. В 2005 г. посетители выставки вновь увидят эту игру, однако на сей раз в экспозиции у нового издателя (им стала компания Atari) и под новым названием (Indigo Prophecy).

Что касается двух новых проектов – Omikron 2 и Infraworld – то они находятся на самой ранней стадии: недавно завершено составление дизайн-документов. Уже известно, что обе игры «затачиваются» как под ПК, так и под консоли нового поколения PS3 и Xbox 360. На сайте Quantic Dreams есть также информация о том, что движок будет поддерживать технологию Novodex и чип PhysX. Презентация этих новинок наделала немало шороху на последней конференции разработчиков GDC 2005 в Сан-Франциско.

Билл Роупер и «Дьябло» – близнецы-братья



В этом давно никто не сомневается, что в очередной раз подтвердили появившиеся только что подробности о первом проекте команды Flagship Studios, которую основал и возглавил Роупер после ухода из Blizzard.

Эксклюзив на первую «засветку» в прессе был выдан американскому изданию PC Gamer, в майском номере которого опубликовано привью игры Hellgate: London. Как признался сам Билл, эта игра есть не что иное, как Diablo 2 в современном трехмерном мире, правда, от первого лица.

Но сходство «Лондонских врат в ад» с шутерами не должно вводить в заблуждение поклонников action/RPG, ибо, по заявлению Роупера, все будет происходить по честным ролевым законам. Если уж вы пытаетесь завалить какого-то монстра, то наносимые противнику повреждения и точность попадания будут зависеть от статистик персонажа и характеристик оружия.

Есть сходство с Diablo 2 и в ролевой системе. Опыт персонажа наращивается в процессе убиения «плохих парней» (кем бы они ни были). По достижении нового уровня игрок волен потратить полученные баллы на прокачку своих умений. Уникальные атрибуты «вещичек» тоже никуда не денутся.

Более подробно о «лондонском Дьябло» мы вам расскажем после возвращения нашего корреспондента с E3, где ожидается первая публичная демонстрация Hellgate: London.

All Fools Day

Мы любим отмечать апрельские празднества убойными публикациями. В этом уже не раз убеждались читатели. Но не меньше удовольствия нам приносит изучение новостей, которые скармливали публике в «День всех дураков» игровые интернет-ресурсы.

Предлагаем дайджест апрельских топ-«сенсаций» этого года.

Компания Apple анонсировала портативное игровое устройство gPod.

Глава Valve Software Гейб Ньюэлл покинул свою компанию и теперь будет гастролировать с группой музыкантов, работающих в стиле folk.

В переиздании Soul Calibur II для GameCube появятся персонажи из Shrek 2.

Джон Ву станет режиссером кинофильма по мотивам игры Katamari Damacy.

Electronic Arts анонсировала Medal of Honor Street.

Анонсирована World of WordCraft.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ АПРЕЛЯ

Великобритания

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2: University	EA Games
2	Championship Manager 5	Eidos
3	Football Manager 2005	Sega UK
4	DOOM 3: Resurrection of Evil	Activision
5	The Sims 2	EA Games
6	Brothers in Arms: Road To Hill 30	Ubisoft
7	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
8	SWAT 4	Vivendi Universal Games
9	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
10	Rome: Total War	Activision

США

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2: University	EA Games
2	World of WarCraft	Vivendi Universal Games
3	The Sims 2	EA Games
4	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
5	The Sims Deluxe	EA Games
6	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
7	Halo: Combat Evolved	Microsoft
8	Galaxy of Games 350 JC	eGames
9	Brothers in Arms: Road To Hill 30	Ubisoft
10	Zoo Tycoon 2	Microsoft

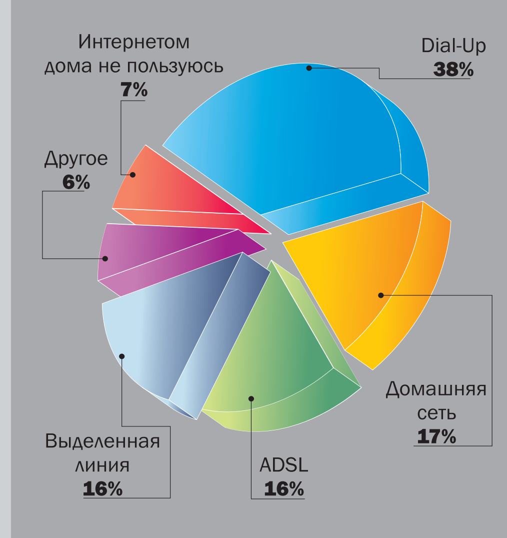
Россия. Магазины сети «Союз» (jewel)

Место	Название	Издатель
1	«Казаки II: Наполеоновские войны»	GSC World Publishing
2	«Каратель»	«Руссобит-М/GFI»
3	«Дом 2»	Н/д
4	«Готика 2: Ночь ворона» (DVD)	«Акелла»
5	«Готика 2: Ночь ворона» (CD)	«Акелла»
6	«Человек-Паук 2»	«1С»
7	«Call of Duty: Второй фронт»	«1С»
8	«Терминатор 3. Война машин»	«1С»
9	SRS. Street racing syndicate	«Руссобит-М/GFI»
10	«Бой с тенью»	«Акелла»

Россия. Магазины сети «Союз» (DVD-box)

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2: University	EA Games/SoftClub
2	«Казаки II: Наполеоновские войны»	GSC World Publishing
3	«Каратель» (DVD-версия)	«Руссобит-М/GFI»
4	«Кто хочет стать миллионером»	Zoo Digital/«Новый Диск»
5	«Возвращение на таинственный остров»	«Руссобит-М/GFI»
6	Men of Valor	Vivendi Universal Games/SoftClub
7	MYST IV. Revelation	«Руссобит-М/GFI»
8	The Sims 2	EA Games/SoftClub
9	Half-Life 2	Vivendi Universal Games/SoftClub
10	The Sims 2 (DVD-версия)	SOE/Ubisoft/«Акелла»

КАКИМ ДОСТУПОМ В ИНТЕРНЕТ ВЫ ПОЛЬЗУЕТЕСЬ ДОМА?



По материалам сайта dtf.ru

Mainstream

Сергей Галёнкин

Если послушать любителей хардкорных игр, то Blizzard представляется эдаким поручиком Ржевским от игровой индустрии, который придет и обязательно опошлит чьи-то замечательные идеи.

Вспомните предыдущие хиты компании. WarCraft была не первой стратегией реального времени. Более того, даже не второй. Blizzard пришла в уже сформировавшийся жанр и не мудрствуя лукаво просто сделала правильную игру. Качественную, продуманную, интересную, максимально доступную. Если во времена Dune 2 RTS считались экспериментальным направлением «не для всех», то с появлением «Метелицы» они надолго превратились в мэйнстрим. StarCraft и WarCraft III закрепили позиции компании и послужили основой для многочисленных подражаний и клонов.

Любители ролевых игр проклинают Diablo. Снова Blizzard заявилась на готовый рынок, захватила его и фактически определила будущее жанра. После Diablo пошаговые RPG практически вымерли, а жанр action/RPG вместо Rogue-like теперь называют Diablo-like. То, что не понравилось пользователям в первой части, было исправлено во второй, и до сих пор сложно назвать более аддиктивную однопользовательскую игру, чем Diablo II.

Теперь Blizzard нацелилась на жанр MMORPG. Поклонники массовых онлайновых забав, как раньше стратеги и ролевики, считают себя элитой игрового мира. Действительно, до World of WarCraft начинающим пользователям было очень сложно освоить интерфейс и понять логику подобных игр. Согласитесь, необходимость знать и применять консольные команды, своеобразный жаргон, уйма непонятных умений и навыков отнюдь не способствовали притоку новичков.

В конце прошлого года фактически одновременно вышли Everquest 2 и World of WarCraft. У первой были знаменитое имя, отличная репутация, популярность среди поклонников MMORPG. Вторая ориентировалась на массовую аудиторию. Аналитики прочили легкую победу Everquest 2, благо ее предыдущая часть была самой успешной игрой в жанре. На практике вышло совершенно иначе: скучный «классический» игровой процесс «Эверкрэка» не выдержал сравнения с более динамичным и увлекательным детищем Blizzard.

«Метелица» опять поступила вполне логично. Вместо того чтобы состязаться в числе полигонов на квадратный сантиметр или в количестве ролевых параметров, компания создала доступную игру, одновременно простую и глубокую. Blizzard традиционно учла все ошибки предшественников. Предыдущие игры студии всегда отличались продуманным до мелочей интерфейсом, однако в World of WarCraft она решилась на неслыханное: позволила использовать макросы (так сказать, «в рамках закона») и поддержала разработку пользовательских модификаций. Тому есть весомая причина – абсолютное большинство игроков тихо ненавидят управление онлайновых игр. Почему-то авторы каждый раз изобретают пятиколесный велосипед с додекаэдрами вместо педалей и консолью звездолета на месте руля. Естественно, интерфейс WoW не идеален, однако установка сторонних дополнений (например, Cosmos UI, *www.cosmosui.org*) решает эту проблему. А компания отслеживает самые удачные варианты и внедряет их в официальных патчах. В этот раз, похоже, успех удастся закрепить даже без второй части. Вместо нее ожидается целая лавина официальных аддонов, первый из которых появится уже летом. Хотя любители посплетничать уже обсуждают World of StarCraft и World of Diablo.

Что из этого следует? Как говорится, есть новость хорошая и плохая. Во-первых, MMORPG станут теперь действительно массовыми, ведь конкурирующие компании непременно скопируют самые удачные идеи Blizzard, как это уже случалось раньше. А во-вторых, один из последних бастионов хардкорных геймеров – сверхсложные онлайновые игры – скоро разрушится до основания. Интересно, на какой жанр обратит внимание «Метелица» в следующий раз?

Король умер. Да здравствует король?

Максим Капинус

Смена власти на интернет-серверах произошла довольно быстро. Как грибы повырастали Web-сайты, форумы стали заполняться обсуждениями достоинств и недостатков нового господина. По всем прогнозам и гороскопам Counter-Strike 1.6 должна была отойти в тень, уступив новой технологии на движке Source.

Так и произошло во всем цивилизованном мире. Западных геймеров не остановила даже противная система Steam, «выжирающая» трафик почем зря и нисколько не считающаяся с бюджетом хозяина. Тысячи законопослушных граждан по всему миру приобрели Counter-Strike: Source вместе с Half-Life 2 и приступили к изучению новой забавы. У нас же, как всегда, большинство процессов протекает не совсем так, как у всех, поэтому затишье подозрительно затянулось. Можете крутить ручку приемника хоть до утра – никаких позывных отечественного сервера хотя бы средней паршивости не будет. Парочка проклюнется, но они настолько далеко отстали от поезда обновлений, что, кроме иронии, ничего не вызывают. Там всегда безлюдно и сыро. Аминь.

Тем не менее чуть севернее слышен веселый смех и галдеж – серверы соседей ломятся от наплыва желающих, а очереди у входа заставляют хозяев увеличивать максимальное число игроков. Двадцать человек в два часа ночи – вполне обычное зрелище. Там. Не у нас. Наше сообщество любителей пострелять с завидным консерватизмом продолжает обитать на старой версии 1.6, морщась при слове Source и Steam. С одной стороны, их можно понять – это не Half-Life 2, где временное падение fps можно стерпеть. Тут убивают за малейшие ошибки, и никому не хочется добавлять к ним проблемы с железом, не справляющимся с современной графикой и физикой. Да и проклятый Steam все норовит с добрым лицом втихаря что-нибудь скачать. В общем, непутевая это игра, совершенно сырая и не подготовленная к приходу нашего брата.

Только вот есть один весомый аргумент – соседи никуда не делись, и у них все совершенно по-другому. Может, в консерватории что-то поправить? Согласитесь, что за рубежом такие же люди, у которых не резиновый доступ в Интернет и не такие уж навороченные компьютеры. Все жалуются на тормоза и недостаток fps, на читеров (об этом позже) и высокий пинг... но играют! Если рассмотреть вопрос более подробно, то выясняется, что все не так-то и плохо.

Во-первых, проблемы с производительностью на слабых машинах решаются установкой менее качественной графики. Да, не будет так красиво, как хотелось бы, но это все-таки проблема отдельно взятого пользователя. Настоящий ценитель сможет играть даже при 640×480 (были такие случаи). В то же время имеется и другой выход – ближайший компьютерный магазин. Согласен, это не очень гуманно, но выбор есть.

Второй аргумент у реакционеров – злобный и ужасный Steam, пользоваться которым, по их мнению, вредно для здоровья и для кармана. Однако никто почему-то не вспоминает десятки мегабайт загруженных обновлений к Counter-Strike 1.6, огромные архивы с картами, любительскими моделями оружия и игроков. Все это качалось без лишних вопросов или переписывалось у товарищей. Сейчас же аналогичный процесс вызывает неприязнь. Да, теперь уже трафик будет не украинский, а зарубежный, но ведь никто не мешает точно так же меняться обновлениями, благо Steam позволяет делать back-up игр, и перенести их на другой компьютер – не проблема. Выход всегда найдется, надо только захотеть его найти. А вот с желанием как раз и возникают проблемы.

И наконец, третий коронный аргумент – администраторы серверов прикрываются отсутствием нормального модуля управления с возможностью банить и руководить стад... сообществом игроков, а сами играющие возмущены большим количеством умственно отсталых созданий, в народе называемых читерами. Все это вызывает у граждан стойкую неприязнь, и они с радостью пользуются поводом вернуться обратно в свое темное и нецивилизованное прошлое. Однако за последнее время много чего изменилось. Для CS:S наконец появился выбор скриптов для реализации статистики, различные модули для администрирования. Даже Valve приступила к долгожданному тестированию своей новой системы VAC2 (Valve Anti-Cheat 2), которая совсем скоро станет служить нам верой и правдой, отыскивая нечестных игроков. Все не так уж плохо, как кому-то кажется. Просто нужно избавиться от нездорового консерватизма и начать работать в новом направлении, тем более что Counter-Strike: Source стала официальной игрой World Cyber Games 2005.

На просторах Гиберии

Александр Птица

В нашем разделе «Игротека» материалы в жанре превью публикуются крайне редко, но, сами понимаете, эксклюзив – дело святое, и поэтому мы не могли не воспользоваться представившейся возможностью стать одним из первых печатных изданий, которым компания Funcom доверила ознакомить игровую общественность со своим новым масштабным проектом. Создатели Anarchy Online на этот раз взяли в качестве основы мир, придуманный более 70 лет назад, но и сегодня не утративший своей притягательности и по-прежнему пользующийся популярностью.

Итак, на повестке дня – приключения в краях, описанных в многотомной саге о деяниях киммерийца Конана. Комиксы, романы, фильмы, однопользовательские игры о нем обошли весь белый свет. Пришло время создать постоянно живущий виртуальный мир Гиберии. И он будет реализован в новой массовой многопользовательской игре от Funcom – Age of Conan: Hyborian Adventures.

Ценнейшая информация получена из самых первых рук. Об «Эпохе Конана» нам рассказали пресс-директор Funcom Йорген Таральдсен и главный режиссер проекта Готэ Годэйджер, за что редакция «Домашнего ПК» выражает им искреннюю благодарность.

На первый же вопрос (о жанре) последовал ответ – online action RPG. Готэ посетовал, что обычно игры действия (action) фактически лишены сюжета, богатые в плане интриги RPG порой страдают от недостаточной динамичности, а в онлайновых играх персонажам зачастую не хватает индивидуальности. Создатели «Конана» уверены, что им удастся справиться со всеми проблемами такого рода.

Ролевая часть игры разделена надвое. Поднимаясь по своеобразной карьерной лестнице до 20 уровня, альтер эго игрока будет следовать конкретной персонализированной сюжетной линии, в которой переплетаются четыре т. н. «story arcs». Этим термином нынче обозначают набор квестов, связанных общими персонажами и событиями. Не раз перед вашим героем встанет проблема выбора, а от его действий во многом будет зависеть концовка первой части.

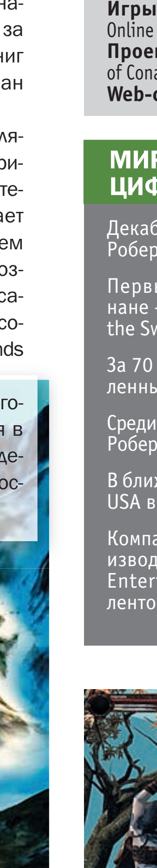
Разработчики полагают, что, приспосабливаясь к условиям мира Гиберии во время прохождения этого своеобразного пролога, игрок постепенно все глубже будет вживаться в роль, полагаясь в первую очередь на свои собственные силы и способности, и фактически готовить себя к настоящим приключениям, которые ожидают его после достижения 20 уровня. Здесь как раз на передний план выйдут коллективные командные действия.

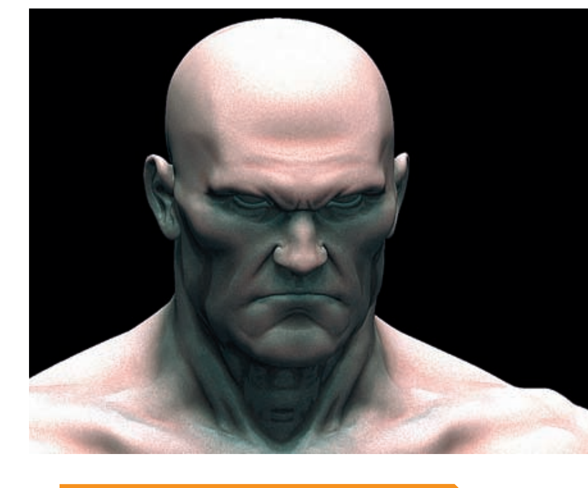
В то время как первая часть концентрируется на теме осознания своего места в Гиберии через выполнение сюжетных квестов, вторая (еще 60 уровней) подразумевает исследования огромного мира, кооперирование с друзьями в битвах против демонов и прочих «плохих парней», строительство селений и городов. Кстати, столь любимый многими PvP сохранится в полной мере, а революционная боевка заслуживает отдельного описания. Мы же скажем только, что ожидаются три типа боевых действий – Real Combat (многоточечная система ближнего боя), Formation Combat (управление в бою своим персонажем, NPC и другими членами группы), Siege Combat (осада).

Что касается хронологии, то действие игры начинается в годы, следующие непосредственно за событиями, описанными в одной из лучших книг Говарда «Час Дракона», т. е. в эпоху, когда Конан был королем Аквилонии.

Несмотря на то что основное внимание уделяется проработке игровой механики, внешняя привлекательность также находится среди приоритетов. Трехмерный графический движок отвечает всем стандартам DX9. В конце концов, не будем забывать и о том, что команду художников возглавляет арт-директор Дидрик Толлефсен, тот самый, которому мы обязаны визуальными красотами «Самого длинного путешествия» и Shadowlands (дополнения к Anarchy Online).

Проект уже находится в разработке полтора года. Первое появление на публике ожидается в этом месяце на E3. Торжественно обещаю поделиться впечатлениями после возвращения из Лос-Анджелеса.





ПАСПОРТ

Age of Conan: Hyborian Adventures

Жанр MMORPG
Разработчик/издатель Funcom
Web-сайт www.ageofconan.com (откроется после E3)

Funcom
Норвежская компания Funcom за двенадцать лет своего пребывания в игровой индустрии сделала немало, но поистине всемирную известность ей принесла блестящая адвентюра The Longest Journey. Что касается модных нынче массовых онлайновых игр, то норвежцы стали одними из пионеров этого жанра в Европе. Их научно-фантастическая Anarchy Online продолжает жить и обрастает интересными дополнениями.
Игры No Escape, The Longest Journey, Anarchy Online + дополнения
Проекты Dreamfall – The Longest Journey, Age of Conan: Hyborian Adventures
Web-сайт www.funcom.com

МИР КОНАНА. ЦИФРЫ И ФАКТЫ

Декабрь 1932 г. – рождение нового героя Роберта Говарда – Конана из Киммерии

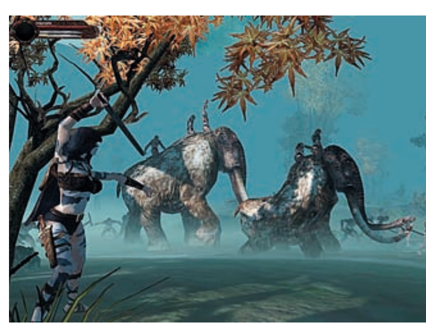
Первый опубликованный рассказ о Конане – «Феникс на мече» (The Phoenix on the Sword).

За 70 лет выпущено 65 романов, вдохновленных творением Роберта Говарда

Среди авторов такие литературные киты, как Роберт Джордан, Лайон Спрэг де Камп и др.

В ближайшее время в издательстве Penguin USA выйдет еще 12 книг на эту тему

Компания Warner Brothers запустила в производство новый кинопроект, a Swordplay Entertainment работает над анимешной лентой о Конане.



КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ 2

В течение двух последних мартовских дней 2005 г. фирменные поезда Киев–Москва под номером 2 занимались эксклюзивными перевозками большого количества людей, имеющих самое непосредственное отношение к процессу изготовления и распространения в широких массах специфического продукта под названием «компьютерные игры». В ЖЖ одного из многочисленных пассажиров упомянутых составов этой спецоперации было дано кодовое наименование «Девелоперский ПАРАВОЗ», поскольку сами пассажиры привыкли откликаться на слово «девелоперы», что по-русски значит «разработчики».

Дальнейшая массовая миграция публики с Киевского вокзала российской столицы в те края, где близ ВДНХ высится построенный некогда французами отель «Космос», объясняется тем, что второй год подряд эта гостиница стала местом проведения масштабного форума игроделов из постсоветских стран, а заодно и родным домом для многих его участников.

Почему «Космос»? Да потому, что для столь представительного во всех смыслах мероприятия, как Конференция разработчиков игр (КРИ), как оказалось, в Первопрестольной другого подходящего места просто не удалось сыскать. Об этом честно и откровенно сказал нам самый главный организатор, директор DTF Александр «GREEN» Федоров.

Голова идет кругом, когда представляешь себе задачи организаторов по размещению девяти одновременно идущих потоков лекций и семинаров, выставки достижений игрового хозяйства со стендами ведущих издателей и разработчиков и, наконец, «Ярмарки проектов» – полезнейшей площадки для новичков, желающих засветиться.

Итак, вы уже поняли, что КРИ – событие многослойное. Поэтому в зависимости от степени причастности к игровой индустрии посетителю открываются, можно сказать, различные уровни доступа к информации, рассеянной в атмосфере конференции.

Для обычного игрока (а шумных представителей этой категории, в большинстве своем подросткового возраста, на сей раз было слишком много по причине бесплатных пригласительных, помещенных в журналах «Геймленда») самое главное – это внешняя сторона выставки. Для приехавшего с образовательными целями разработчика с периферии – это возможность впитать в себя бесценный опыт, которым делятся мэтры.

Нашему же брату-журналисту подавай всего и много. Поэтому все участники ударной группы агентов «ДПК», высаженной в отеле «Космос», двигались совершенно независимыми друг от друга курсами, дабы ни одна мелочь не ускользнула от нашего взора.

Как бы там ни было, но в первую очередь КРИ – это конференция, а значит, лекции, семинары, мастер-классы и новинка этого года – так называемые форумы, проводившиеся в виде «марафонских» круглых столов по различным темам: «Управление», «Гейм-дизайн», «Программирование», «Арт». Представляете себе, сколько интересного можно услышать, когда в течение пяти часов кряду такие «зубры», как Юрий Мирошников («1С»), Сергей Орловский (Nival), Дмитрий Архипов («Акелла»), Александр Михайлов («Бука») и Вячеслав Плотников (Game Factory Interactive), обсуждали животрепещущие проблемы вроде создания игр по кинолицензиям, роста стоимости разработок, перспектив консолей в странах СНГ и всплывающих то там то сям вопросов консолидации. Как в выступлениях ораторов, так и в кулуарах достаточно часто возникало это слово – «консолидация». Если от канцелярита вернуться к обычному разговорному языку, то речь идет о процессе приобретения крупными компаниями мелких и средних независимых команд разработчиков.

Ярмарка проектов на КРИ традиционно пользуется популярностью у зрителей и участников

Другая популярная тема касалась вопросов создания структур (то ли самостоятельных, как KranX Production, то ли в составе уже существующих фирм, как у Nival), которые бы сконцентрировались на продюсировании перспективных проектов. Кстати, руководитель Nival Сергей Орловский не изменил своей традиции шокировать публику в интро к своим лекциям. Я до сих пор помню его проезд по сцене на самокате в позапрошлом году. На сей раз, открывая свою лекцию «Гадание на кофейной гуще и другие методы предсказания будущего», он явился залу в образе мага, облаченного в мантию (все правильно – ведь среди текущих проектов Nival и «Ночной дозор», и Heroes of Might & Magic 5), показал несколько фокусов, а дальше углубился в рассуждения о том, как себя должны вести разработчики в ближайшем будущем, чтобы обеспечить себе успех.

Самое простое и короткое название было у доклада руководителя игрового направления фирмы «1С» Юрия Мирошникова – FAQ 2005. Не мудрствуя лукаво первый человек самой мощной в


Член жюри КРИ 2005 Олег Данилов за работой

Росии издательской компании ответил на блок типичных вопросов, которые он получает ежедневно от разработчиков со всех уголков страны.

Двум знаменитостям мирового уровня, приглашенным провести мастер-классы, Ричарду «Levelord» Грэю и Джошуа Сойеру, мы посвятили отдельные части репортажа, которые вы найдете через несколько страниц.

В лекционно-семинарской программе (а также на выставке) солидно выглядели и зарубежные участники, работающие на «железном» фронте. Представители Sony Computer Entertainment Europe подробно рассказали о «пламенном моторе» будущей PS3 – процессоре Cell и особенностях программирования для PSP, специалисты из ATI «отпахали» два полных рабочих дня с семинарами о графических технологиях, корпорация Intel продвигала свою концепцию «цифрового дома», люди из Creative сфокусировались на стандарте EAX 4 и новом мультиплатформенном звуковом инструментарии GameCODA. Кстати, на стенде Creative практически постоянно находился киевлянин Леша Меньшиков.

Поскольку разговор зашел о стендах, то здесь напрашивается плавный переход к выставочной экспозиции, где в отличие от сосредоточенности и делового настроения в аудиториях царили шум, суета, бесконечные вспышки фотокамер и девушки, девушки, девушки: одетые, полуодетые, полураздетые (см. с. 113).

«Акелла» чувствует себя в море как в родной стихии, да и игрушек, эксплуатирующих морскую тематику, у нее в работе сейчас немало. Отсюда и стиль оформления стенда, и главный его элемент – корабельное орудие.

Компания Nival ежедневно меняла антураж на своем стенде. В соответствии с этим переодевались и booth babes. В первый день – атмосфера игры «Серп и Молот», во второй – Сумрак (попробуйте догадаться почему) и в заключительный день произошла тотальная милитаризация («Блицкриг 2»). Наконец, главная сенсация КРИ 2005 от Nival – первая в мире публичная (правда, для очень узкого круга посвященных) демонстрация пятых «Героев». Мы пообещали держать рты закрытыми до середины мая. Подробности – только после E3.

Пожалуй, самые большие толпы зевак собирались у стенда Geleos. Центрами притяжения здесь являлись своеобразный испытательный стенд, где можно было покататься в Lada Racing Club, и такой традиционный атрибут ночных клубов, как шест с прилагавшимся к нему комплектом опять же прекрасных дам.

У безумных разработчиков безумной игры и стенд должен быть безумным. Чего только не творили сумасшедшие врачи (чем-то похожие на наших персонажей из «Игровых Оскаров 2004») из Ice Pick Lodge. Не зря их проект «Мор. Утопия» отхватил КРИ Award в категории «Самая нестандартная игра».

Два «кролика» из Playboy: The Mansion заманивали посетителей к «Буке», где они попадали в цепкие руки стендистов и погружались, к примеру, в коллизии тихоокеанского противостояния США и Японии в игре «Стальные монстры».

Компания «Новый Диск» не стала устраивать перформансов у себя на стенде, хотя и подготовила к выставке 8 проектов. Она проводила междусобойчики для заинтересованных журналистов и другого полезного люда «за закрытыми дверями». Но зато любой желающий мог поприсутствовать на публичных демонстрациях проектов, проходивших в ресторанчике «Саквояж». Причем временами на этих презентациях объявлялись знаменитости из смежных сфер индустрии развлечений – так, например, за показом игры «Антикиллер» с интересом следил актер Виктор Сухоруков...

В отличие от коллег по издательскому бизнесу фирма «1С» построила свой стенд, можно сказать, «среди народа», в нижнем зале, отданном в основном участникам «Ярмарки проектов». К сожалению, мы вынуждены констатировать, что на КРИ 2005 активность молодых разработчиков немного поубавилась и среди выставленных экспонатов было несколько меньше запоминающихся игр, чем раньше. А жаль, ведь по выставочным залам шныряли «засланные казачки» от крупных зарубежных издателей, о чем, кстати, поведал в своем выступлении руководитель отдела лицензирования фирмы «1С» Николай Барышников.

Кульминацией стала церемония награждения лауреатов КРИ 2005. Она прошла очень живенько, чему способствовали невероятно импульсивные и быстро реагирующие на окружающую обстановку ведущие «Радио Максимум» Бачинский и Стилавин. Временами их шутки были на грани фола (а порой и за гранью), аудитория смеялась почти безостановочно, а выходившие за призами победители в различных категориях чувствовали себя, прямо скажем, не всегда комфортно. Список лауреатов прилагается.

Общее представление о КРИ 2005 вы получили. Пришла пора знакомства с показанными на ней проектами.


Боссы российской игровой индустрии собрались вместе на Nival Party

ЛАУРЕАТЫ КРИ AWARD 2005

ЛУЧШАЯ ИГРА
«Герои Меча и Магии V» *(Nival Interactive)*

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ИЗДАТЕЛЬ
«1С»

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР
«Акелла»

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PC
Parkan II *(«Никита», «1С»)*

ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН
«В тылу врага 2» *(Best Way, «1С»)*

ЛУЧШАЯ ИГРОВАЯ ГРАФИКА
«Морской Охотник» *(«Акелла», «1С»)*

ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
«Морской Охотник» *(«Акелла», «1С»)*

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
«Корсары 3» *(«Акелла», «1С»)*

ПРИЗ ОТ ИНДУСТРИИ
«Космические Рейнджеры 2» *(Elemental Games, «1С»)*

ПРИЗ ОТ ПРЕССЫ
«Новый Диск»

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ
American Chopper *(Creat Studio)*

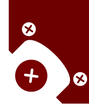
ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПОРТАТИВНЫХ ПЛАТФОРМ
«Мобильная "Сфера"» *(«Никита»)*

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА
Brothers in Arms Road to Hill 30 *(Gearbox, «Бука»)*

САМЫЙ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПРОЕКТ
«Мор. Утопия» *(Ice-Pick Lodge, «Бука»)*

ЛУЧШАЯ ИГРА БЕЗ ИЗДАТЕЛЯ
«Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени» *(Gameover-Games.com)*

ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ
«Сталинград» *(DTF Games, «1С»)*





«Адреналин-шоу»

Жанр аркадные гонки/менеджер
Разработчик Gaijin Entertainmen
Издатель «1С»
Web-сайт gaijin.ru/projects/adrenalin.htm
Дата выхода II квартал 2005

Если хотите, можете назвать «Адреналин-шоу» русским ответом Need for Speed Underground, хотя это и не так. На самом деле эта экстремальная гонка еще и менеджерский симулятор. Игрок должен выбрать одну из десяти девушек-гонщиц и привести ее к победе в шоу, причем выигрывать сами гонки совсем необязательно, хотя, конечно, желательно. Главный параметр здесь рейтинг, зарабатываемый за экстремальный, агрессивный и спортивный стиль вождения: прижимание противника, исполнение трюков, прыжки, лихое прохождение поворотов и т. д. Кроме того, важен внешний вид машины (система тюнинга прилагается), а также участие в спонсорских акциях.

Вначале ребята из Gaijin сделали для «Адреналин-шоу» честную симуляторную физику, но после тестирования, оснастив виртуальные болиды ABS и прочими чудесами автопрома, упростили вождение почти до аркадного. Выглядит игра отлично, ни в чем не уступая NFSU, а саундрек к ней писали известные российские рок-группы, в частности «Черный Обелиск». Буквально в течение ближайших месяцев «Адреналин-шоу» должно появиться в продаже.

«Блицкриг II»

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Nival Interactive
Издатель «1С»
Web-сайт nival.com/blitzkrieg2_ru
Дата выхода III квартал 2005

Продолжение одной из самых популярных российских стратегий не сильно отличается от оригинала. В первую очередь в глаза бросаются визуальные изменения: новый полностью трехмерный графический движок выдает очень красивую картинку, изображение масштабируется и вращается, а большинство построек можно разрушить до основания. Впрочем, из-за этого «Блицкриг II» скорее похож на голливудский фильм по мотивам, чем на настоящую войну. Как нам кажется, не помешала бы более приглушенная палитра из первой части, да и пиротехники стоило сделать поменьше.

Миссии, как и в оригинальной «Блицкриг», будут разделены на исторические и вымышленные. Последние традиционно генерируются движком и не обязательны к прохождению.

Интересно, что теперь у нас появится больше возможностей по управлению авиацией. Nival пообещала, что дело не ограничится банальным заказом бомбардировок и высадкой десанта. Например, теперь можно вызывать подкрепления, которые зарабатываются выполнением различных заданий.

Как нам кажется, «Блицкриг II» больше ориентируется на массовую аудиторию, чем на любителей исторической достоверности. Последние, разумеется, смогут создать свою собственную версию игры, благо ожидается чрезвычайно мощный инструментарий для модификаций.





«Бригада E5: Новый альянс»

Жанр тактическая стратегия
Разработчик «Апейрон»
Издатель «1С»
Web-сайт www.e5brigade.ru
Дата выхода III квартал 2005

В отличие от описанного в этом же материале Jagged Alliance 3D, грубой поделки на тему известного бренда, настоящим продолжателем славных традиций тактических симов от SirTech мы считаем именно «Бригаду E5». Внимательно следя за процессом разработки с самого его начала, мы с удовлетворением отмечаем, что эта игра значительно похорошела, обросла мясом и избавилась от некоторых недостатков.

На текущий момент «Бригада E5» – самый сложный и дотошный тактический симулятор из всех существующих. Оригинальная система отсчета времени (вариация на тему continues turn-based) позволяет реализовать шесть различных видов передвижения персонажей, девять типов стрельбы и такие приемы, как перекаты, движение приставным шагом, выглядывание из-за угла и т. д. Опять-таки, возможно stealth-прохождение. Колоссальное количество оружия, открытый геймплей с сильным сюжетом, масса противников и наемников – вот далеко не все плюсы игры.

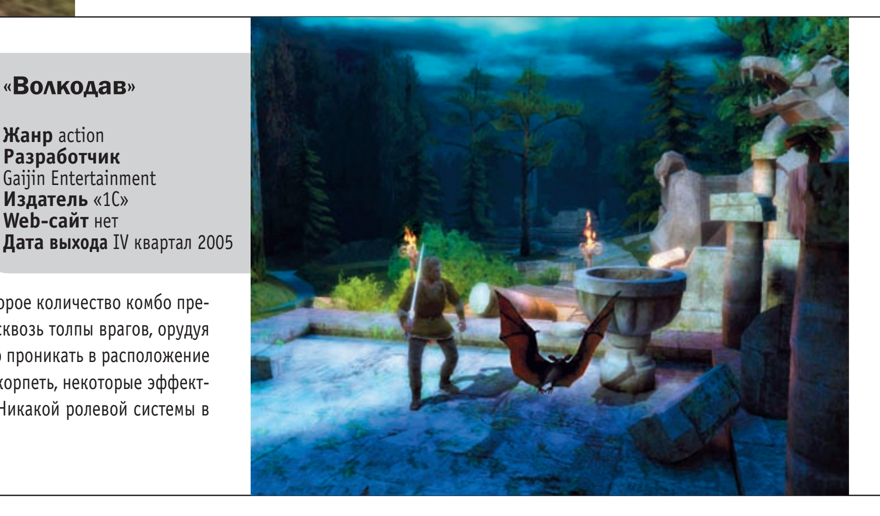
Мы с нетерпением ждем выхода «Бригады E5». Сейчас проект проходит финальное тестирование.

«Волкодав»

Жанр action
Разработчик Gaijin Entertainment
Издатель «1С»
Web-сайт нет
Дата выхода IV квартал 2005

Как известно, к выходу в прокат фильма по популярному фэнтези-сериалу Марии Семеновой «Волкодав» готовится релиз сразу трех игр. Об одной из них, RPG на движке Alexander: Hour of Heroes от луганской компании «Меридиан '93», говорилось в прошлом номере, о ролевой игре от «Акеллы» нам пока ничего не известно, а вот слешер от Gaijin Entertainment мы увидели на КРИ 2005.

Визуально проект смотрится очень неплохо и чем-то напоминает недавние The Lord of the Rings: Two Towers и Return of the King. Сочная графика, хорошие спецэффекты, продуманные локации радуют глаз. В плане геймплея «Волкодав» от Gaijin – чистый слешер, хотя некоторое количество комбо предусмотрено и здесь. Главному герою предстоит в основном пробиваться сквозь толпы врагов, орудуя мечом и луком, порой участвовать в масштабных схватках, иногда скрытно проникать в расположение противника. Хотя над анимацией врагов разработчикам придется еще покорпеть, некоторые эффектные fatality, демонстрируемые в slo-mo, смотрятся уже весьма неплохо. Никакой ролевой системы в «Волкодаве» пока что не планируется.





«Дорога смерти»

Жанр action
Разработчик Psycho Craft Studio
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.psychocraft.com/road666/
Дата выхода май 2005

Лавры Crimsonland не дают спокойно спать как украинским, так и российским разработчикам. Действительно, казалось бы, чего уж проще сделать несложную аркадную игру с кучей противников, массой оружия и забойным саундтреком. Ан нет, до сих пор повторить успех «Кровавой страны» не удалось никому. В ближайшее время появятся еще два претендента на трон: отечественный Kill Deal и «Дорога смерти» (на западе Drive'n'Kill) от наших северных соседей.

И нужно сказать, у «Дороги смерти» есть все шансы. Во-первых, в отличие от предыдущих игр Drive'n'Kill полностью трехмерна. Соответственно, местные спецэффекты на голову превосходят то, что могут предъявить плоские движки конкурентов. Во-вторых, главный герой теперь передвигается на автомобиле. А это не только позволяет давить противников, но и дает простор для дополнительных апгрейдов и улучшений, которых обещается великое множество.

Масса врагов, возможность покупки оружия в магазинчике между миссиями, потрясающее звуковое оформление и даже какой-никакой сюжет, объясняющий происходящее на экране (параллельные миры, сталкеры, артефакты – знакомо?), – все это делает «Дорогу смерти» одним из самых интересных бюджетных проектов ближайшего будущего.

«Корсары III»

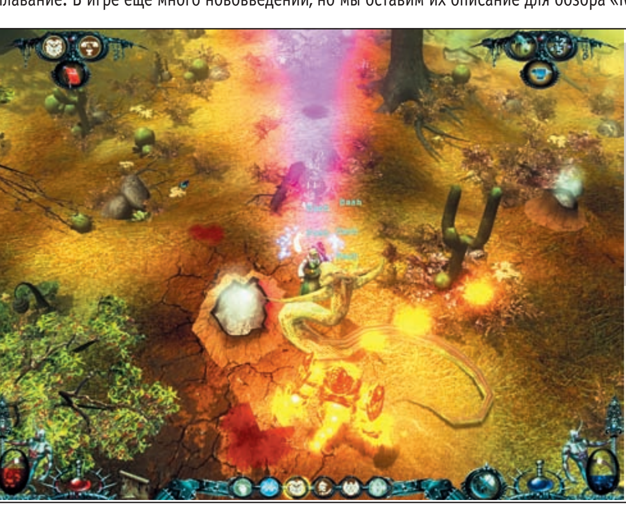
Жанр микс
Разработчик «Акелла»
Издатель «1С»
Web-сайт www.akella.com/k3/
Дата выхода II квартал 2005

Сразу после выхода «Пиратов Карибского моря», которые, несмотря на подтитул «Корсары II», были не очень благосклонно приняты игроками, «Акелла» пообещала выпустить и полноценное продолжение знаменитой пиратской RPG с открытым игровым миром, несколькими героями, улучшенной ролевой и боевой системой. Ждать нам пришлось долго, но оно того стоило.

Теперь, когда до выхода «Корсаров III» остались считаные недели, мы можем уверенно сказать, что разработчики не сидели сложа руки. Перед нами самая красивая морская игра из всех существующих, даже невзирая на то что приз за графику на КРИ 2005 взял совсем другой продукт «Акеллы». Хочется отметить потрясающее море, традиционно великолепные парусники и значительно доработанную наземную часть. Поразила нас и очень реалистичная система разрушения кораблей и фортов. Ну и конечно, не обошлось в игре без заковыристого сюжета и интересных квестов (все выполнить нельзя – побочные задания будут генерироваться).

Кроме того, теперь в «Корсарах» можно захватить и развивать собственный город, не принадлежащий ни одной из наций. Стало возможно также разделять эскадру, отправляя ее часть в свободное плавание. В игре еще много нововведений, но мы оставим их описание для обзора «Корсаров III».





«Магия крови»

Жанр action/RPG
Разработчик SkyFallen Entertainment
Издатель «1С»
Web-сайт www.bloodmagicthegame.com
Дата выхода II квартал 2005

«Магия крови» – интереснейший проект в жанре action/RPG. На первый взгляд, перед нами аркада в стиле Diablo в полном 3D с потрясающей графикой, дающей фору еще не вышедшему Dungeon Siege 2 и другим западным проектом. Поражает детализированность мира и великолепная масштабируемость движка – играть можно как в классическом изометрическом виде, так и почти что от третьего лица.

Основное отличие игры от Diablo – сильный уклон в сторону магии. Количество магических школ и заклинаний поражает воображение, мало того – их можно еще и комбинировать друг с другом. В зависимости от того, какую магию вы используете, видоизменяется и ваш персонаж, принимая порой откровенно демонические формы.

Это обусловлено сюжетом RPG, в соответствии с которым вы выступаете в качестве Героя Поневоле, упорно ищущего бессмертное существо Модо, решившее уничтожить свою тюрьму – Землю. Вы вольны как убить своего могущественного противника и спасти планету, так и помочь ему в тотальном истреблении всего живого.

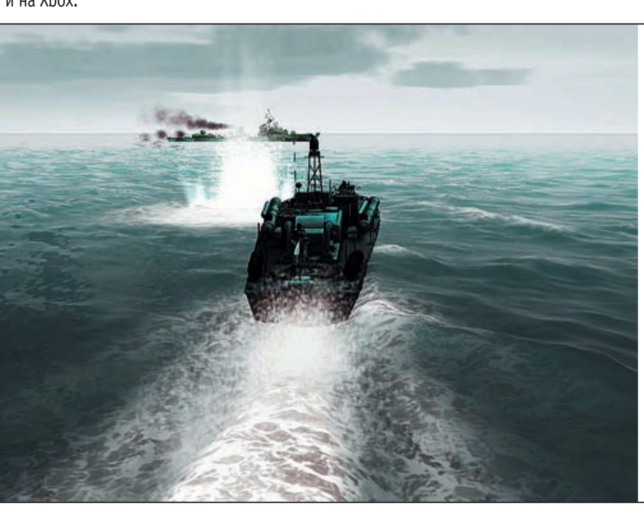
«Магия крови» должна уйти на золото уже совсем скоро, а проведя полчаса за игрой, мы можем с уверенностью заявить, что нас ожидает потенциальный хит. А в дальнейшем разработчики собираются портировать проект и на Xbox.

«Морской Охотник»

Жанр симулятор
Разработчик «Акелла»
Издатель «1С»
Web-сайт www.pt-boats.net
Дата выхода IV квартал 2005

«Морской Охотник», или PT-Boats, отхватил на КРИ 2005 сразу две награды – «Лучшая игровая графика» и «Лучшая технология», и поверьте, есть за что. Пусть картинка, выдаваемая игрой, не столь яркая, как в «Корсарах III» (дело-то происходит не в тропиках, а в северных широтах), но никогда еще море не выглядело так реалистично – трехмерные волны с барашками пены, объемный кильватерный след от пролетающих на всей скорости торпедных катеров, интерференция, объемные взрывы на воде и т. д. Скажем спасибо графически/физическому движку STORM 3.0. Модели катеров, эсминцев и подлодок выполнены с такой тщательностью и вниманием, что Silent Hunter III, получившая в этом номере «Выбор редакции», кажется игрой трехлетней давности. Отлично работает и реалистичная модель поведения кораблей – выход на глиссаду, волнение, затопление и т. д. Поражает и очень подробная модель повреждений, учитывающая как характеристики снарядов, так и сопромат судов.

Для тех, кто забыл материал о КРИ 2004, напомним, что «Морской Охотник» – симулятор торпедного катера Второй мировой войны. Действие игры происходит в основном на Балтике и в Белом и Баренцевом морях. Всего в «Охотнике» планируется 30 разнообразных миссий в офицерской карьере.





«Мор. Утопия»

Жанр survival horror/RPG
Разработчик Ice-Pick Lodge
Издатель «Бука»
Web-сайт www.pathologic-game.com
Дата выхода II квартал 2005

Самая необычная российская игра 2005 г. на поверку и правда оказалась весьма нетрадиционной смесью survival horror и RPG. В некий город приходит странная болезнь, тот самый мор, вынесенный в заголовок. Причина его неизвестна, способ исцеления – тоже. Жители чахнут один за другим, но надежда на спасение есть, необходимо лишь продержаться две недели.

Как выжить – решать вам. Можно забиться в укромный уголок и надеяться, что мор вас на затронет, а можно пытаться спасти других и остановить развитие эпидемии. В отличие от традиционных ролевых игр, здесь параметры персонажа со временем лишь уменьшаются, и максимум, на что способен герой, – замедлить их деградацию.

Вообще сложно что-то говорить о том, как именно будет играться «Мор», хотя сейчас он напоминает традиционные survival horror с видом от первого лица и небольшой примесью RPG. Разработчики говорят о раскрытии собственной личности, разнообразных концовках, удивительных персонажах и бытовом героизме. Примерно тем же пичкал нас господин Молинье перед выходом Black & White, а в итоге нам досталась почетная доля воспитывать трехсотметровую мартышку. Что выйдет из «Мор. Утопия» (кстати, именно так выглядит корешок книги Томаса Мора), мы узнаем уже в самое ближайшее время.

«неБЫТЬ»

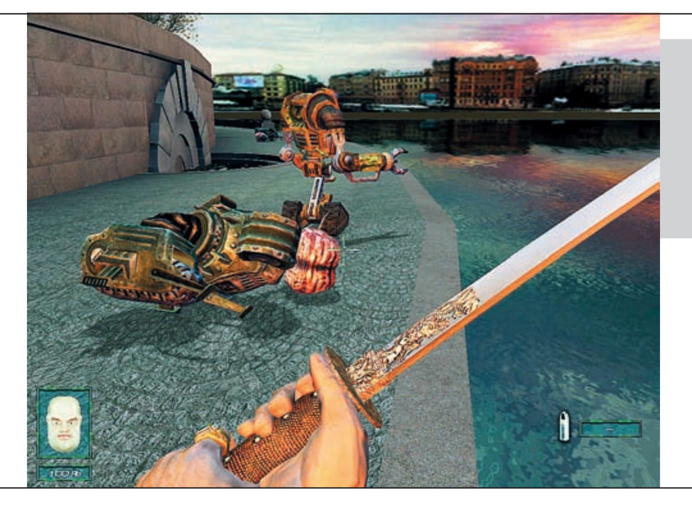
Жанр детская аркада
Разработчик Alter Lab
Издатель нет
Web-сайт нет
Дата выхода не объявлена

Одна из тенденций, несказанно порадовавшая нас на КРИ 2005, состоит в том, что многие разработчики стали заниматься большими красочными и современными продуктами для детей. Адвентюрами, аркадами и т. д. «неБЫТЬ» – один из подобных проектов.

В игре молодой питерской команды в первую очередь поражает парадоксальность и продуманность мира. Для своего дебютного проекта авторы придумали космологию, мифологию, географию и прочие элементы, присущие серьезным RPG. Итак, дело в «неБЫТь происходит на планете Бубла, по форме напоминающей именно бублик, населенной миролюбивой расой пельмян (да-да, напоминающих пельмени). В результате неудачного эксперимента мастера механических дел Рамиоло Сметанкина злая Заглюка, впитывая в себя все детские страхи мастера, начала из обычных холодильников, пылесосов и прочей бытовой техники создавать злобных монстров, готовых поработить мир пельмян. Вам предстоит сражаться с порождениями Заглюки.

«неБЫТь» выполнена в полном 3D с использованием технологии cell-shading. Модели монстров и героя гротескны и, в хорошем смысле слова, безумны. Игровой процесс должен быть весьма интересным, ведь здесь будут и аркадные элементы, и stealth, и задействование разнообразных транспортных средств.





«Невский Титбит»

Жанр first person shooter
Разработчик VZLab
Издатель Lite-project
Web-сайт titbit.danya.ru
Дата выхода II квартал 2005

Трэш-кино, трэш-литература и трэш-музыка считаются порождениями буржуазной культуры, своеобразным ответом на гламурное коммерческое творчество для масс. Однако трэш-игры – изобретение чисто российское, обязанное своим появлением неопытности тамошних разработчиков. До сих пор трэш-шутеры делались исключительно из лучших побуждений: то как ответ DOOM (Kreed), то в качестве вызова Painkiller («Чистильщик»).

И только оторванные парни из VZLab намеренно делают чистый, стопроцентный, неразбавленный трэш. Главный герой, труженик садо-мазо-фронта толстяк Жоря Ньюк борется с пришельцами, захватившими Питер. Duke Nukem, anyone? Знаменитый в определенных кругах трэш-журналист Даня Шаповалов создал самый абсурдный сценарий для шутера из всех нами виденных, а уж художники и программисты из VZLab стараются не отставать. И пусть по графике «Невский Титбит» значительно уступает заокеанским собратьям, зато здесь есть чокнутые персонажи, еще более сумасшедшая озвучка и саундтрек от «Пьянству Бойс» вместе с «Deadушками». Да и в какой игре вам представится возможность замочить московскую старушку, встречающую гостей коронным «Панаехали тут!»

«Ночной Дозор»

Жанр RPG/пошаговая стратегия
Разработчик Nival Interactive
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт nival.com/nightwatch_ru/
Дата выхода IV квартал 2005

Компания Nival использует орденоносный движок своей прекрасной пошаговой стратегии Silent Storm для того, чтобы перенести на экраны наших с вами компьютеров мир популярной трилогии Сергея Лукьяненко «Ночной (Дневной, Сумеречный) Дозор».

Игра создается по лицензии, однако поиграть за Антона Городецкого нам не дадут. Взамен предлагается совершенно новая сюжетная линия, переплетающаяся местами с событиями книг. Впрочем, это и к лучшему, ведь теперь главного героя можно развивать, как душе угодно: ваш аватар способен стать на выбор Перевертышем, Чародеем или Боевым Магом и достичь 2-го уровня по классификации Иных. Все действия происходят в современной Москве, так что за достоверность воспроизведения локаций можно не беспокоиться.

Тактика «Ночного Дозора» значительно отличается от Silent Storm. Во-первых, основной упор делается на использование магии, а не огнестрельного оружия. Кроме того, способность переходить в Сумрак вносит свои коррективы – как, собственно, и в книге.

Выход игры назначен приблизительно на четвертый квартал этого года, планируется, что «Ночной Дозор» появится одновременно со второй частью фильма.





«Ночной Дозор Racing»

Жанр аркадные гонки
Разработчик Psycho Craft Studio
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт нет
Дата выхода III квартал 2005

К выходу второй части фильма по «Дозорной» трилогии Сергея Лукьяненко готовится выпуск сразу нескольких проектов. И если о RPG/стратегии от компании Nival слышали все, то анонс аркадной гонки «Ночной Дозор Racing», создаваемой Psycho Craft Studio, прозвучал для нас как гром среди ясного неба.

В предыстории игры говорится о том, что Ночной и Дневной дозоры, не желая доводить некоторые конфликты до серьезного противостояния, решают их на улицах Москвы во время гонок на автомобилях. Кто, значит, победил – тот и прав. Темные ездят на черных Audi, BMW и «Мерседесах», Светлые предпочитают русские машины в красно-желтой раскраске «ГорСвета» – грузовик ГАЗ, УАЗ, «Волгу» и пр. (хотя в игре не используются известные торговые марки, сходство видно с первого взгляда). Игрокам разрешено применение небоевой магии – замедление противника, переход в сумрак вместе с машиной, силовые толчки и т. д. Сами гонщики, хорошо знакомые фанатам по книгам и фильму, – маги Темных и Светлых.

По геймплею «Ночной Дозор Racing» – типичная аркадная гонка с использованием бонусов. Звезд с неба она не хватает, но громкий бренд наверняка привлечет к игре армию поклонников творчества Лукьяненко.

«Санитары Подземелий»

Жанр ролевая игра
Разработчик «1С»
Издатель «1С»
Web-сайт int.games.1c.ru/dungeon_cleaners/
Дата выхода IV квартал 2005

Со времени КРИ 2004 внутренний проект «1С», создаваемый в содружестве с известным переводчиком Дмитрием Пучковым, больше известным в народе как ст. о/у Гоблин, сменил движок. Сердцем игры стал мотор великолепной «Магии крови», а он, как уже было сказано, умеет творить чудеса.

По эстетике игрового мира «Санитары Подземелий», кстати говоря, не имеющие почти ничего общего с одноименной книгой ст. о/у Гоблина, больше всего напоминают… Fallout. Мир планетыюрмы со своими конклавами и группировками, мир низких технологий и осколков hi-tech кажется буквально калькированным с постапокалипсиса Fallout. Выглядят «Санитары» благодаря engine «Магии крови» просто отлично, а по геймплею напоминают опять-таки Fallout, но в real-time с управляемой паузой. Диалоги в игре достаточно брутальны и экспрессивны (спасибо Гоблину), персонажи в меру оригинальны. Радует большое количество оружия и одежды, которая, кстати, в «Санитарах» очень важна – напялишь на себя не ту ушанку – зэки в деревне на куски порвут. Геймплей игры четко направляется разнообразными скриптовыми сценками по колее сюжета, хотя между реперными точками мы имеем некоторую иллюзию свободы.





«Серп и Молот»

Жанр RPG/пошаговая стратегия
Разработчик Novic&Co
Издатель «1С»
Дата выхода II квартал 2005
Web-сайт nival.com/hs_ru/

Еще один проект на движке Silent Storm, однако в этот раз – от сторонней группы разработчиков Novic&Co, а компания Nival выступает в качестве продюсера. «Серп и Молот» – оригинальная ролевая игра, действие которой разворачивается в англо-американском секторе оккупации послевоенной Германии в 1949 г. Главному герою – советскому разведчику – предстоит восстановить контакт с польскими партизанами. В итоге, как обычно, все оказывается сложнее, чем казалось с самого начала, и игрок сталкивается с ситуациями, способными привести к третьей мировой войне.

Несмотря на то что боевая механика «Серпа и Молота» практически полностью взята из Silent Storm, перед нами не тактическая стратегия с ролевыми элементами, а как раз наоборот. Большой цельный игровой мир, множество NPC, часть из которых можно взять в отряд, сложные отношения между враждующими сторонами, нелинейный сюжет, масса диалогов – все атрибуты хорошей RPG на месте. Разработчики предпочитают говорить о своеобразной уменьшенной копии Fallout в послевоенном мире 1949 г. с присущей ей свободой выбора, несколькими путями прохождения и оригинальным сценарием.

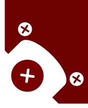
«Стальные монстры»

Жанр стратегия
Разработчик Lesta Studio
Издатель «Бука»
Web-сайт www.steelmonsters.com
Дата выхода II квартал 2005

Честно говоря, когда мы впервые услышали о задумках Lesta Studio, которые они планировали реализовать в «Стальных монстрах», то не поверили. Подумать только, игра про войну в Тихом океане (1940–1948 гг., т. е. ход реальной войны можно изменить), органично сочетающая глобальную стратегическую часть с экономикой, снабжением, исследованиями, постройкой флотов и эскадрилий; тактическую с управлением эскадрами и авиакрыльями на огромных морских просторах, с битвами авианосцев и линкоров, массированными авианалетами и прочими прелестями; и симуляторную, в которой игрок волен сесть за штурвал любого бомбардировщика или турель любого миноносца. Не может быть?! Оказалось, вполне может, и даже больше – «Стальные монстры» совсем скоро должны уже поступить в продажу. Конечно, глобальная стратегия в игре не дотягивает до уровня «Дня Победы» (и слава богу), в симуляторной части перед нами далеко не «Перл-Харбор», а аркадный сим средней руки (опять-таки три раза ура), есть огрехи и в тактической части, но в целом…

В целом же мы с огромным нетерпением ждем возможности поучаствовать в масштабных битвах на тщательно воссозданных просторах Тихого океана.







«Храбрые гномы: Крадущиеся Тени»

Жанр детская аркада/action
Разработчик Gameover-Games.com
Издатель нет
Web-сайт gameover-games.com
Дата выхода не объявлена

Игры под названием «Храбрые гномы» от команды Gameover-Games.com хорошо знакомы многим пользователям. Эта серия shareware-платформеров с боевыми элементами была весьма забавной и захватывающей. Сейчас же команда Gameover-Games.com замахнулась на полномасштабный проект.

Первое впечатление от просмотра технологической демо-версии игры у нас сложилось весьма положительное. Яркая, сочная 3D-графика, обилие красивых спецэффектов, сказочный антураж, запоминающиеся герои и забавные противники – что еще надо ребенку. По геймплею «Храбрые гномы: Крадущиеся Тени» – это аркада, с элементами адвентюры и многочисленными встроенными мини-играми (тоже, кстати, в полном 3D). В игре два главных героя: воин и маг, первый, как водится, силен в бою, второй – в хитрости. Порой персонажи могут взаимодействовать друг с другом на манер The Lost Vikings. На собранные во время прохождения уровня деньги (не стоит забывать, что корни проекта платформерные) герои могут покупать или улучшать оружие, заклинания и предметы.

По внешнему виду и некоторым элементам геймплея «Храбрые гномы: Крадущиеся Тени» напомнили нам незабвенный Rayman 3D. Что и подтвердили сами авторы – именно на этот проект они ориентируются в работе.

Ex Machina

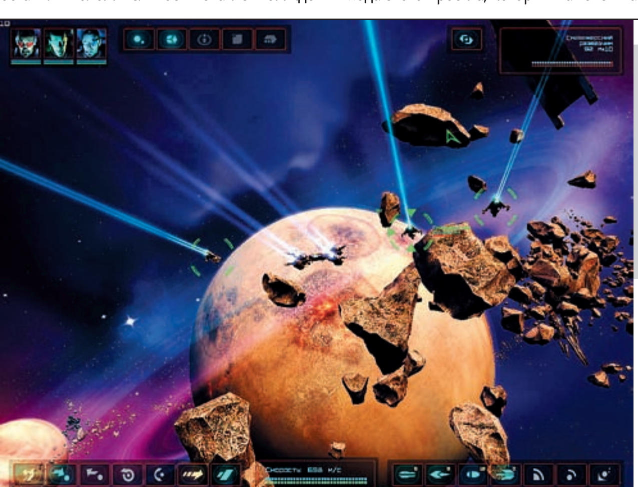
Жанр ролевая игра
Разработчик Targem
Издатель «Бука»
Web-сайт www.targem.ru/exmachina/
Дата выхода III квартал 2005



Любят же в СНГ экспериментальные ролевые игры! То превратят нас в механоида, то посадят в кабину космического истребителя или вот как теперь – в бронированный грузовик. Ex Machina – проект студии Targem, известной своей ролевой стратегией «Магия войны», – не имеет никакого отношения к фэнтези. Теперь на дворе постапокалипсис – мир почти обезлюдел, основное средство передвижения, оно же оружие и дом на колесах, – боевые авто. Ну чем не «Безумный Макс»?

Ex Machina – RPG на колесах, гонка и Elite в одном лице. Ездим между поселениями, торгуем, выполняем задания, узнаем подробности собственной биографии, сражаемся с противниками, опять-таки не выходя из машины, улучшаем собственное авто, покупаем новое оружие и т. д.

Модифицированный движок «Магии войны» отлично справляется с отображением мира постапокалипсиса – выглядит игра очень неплохо. Хорош и физический движок, как собственно гонок по пересеченной местности, так и ответственный за повреждение и деформацию автомобилей. Впрочем, и играется в Ex Machina очень неплохо, показанные нам элементы боевого геймплея и передвижения по миру оставили положительное впечатление. Ждем выхода этого проекта, который намечен на осень 2005 г.



Enosta: Discovery Beyond

Жанр ролевая игра
Разработчик Kvazar Studio
Издатель «Акелла»
Web-сайт нет
Дата выхода конец 2005

Космический проект от Kvazar Studio мы впервые увидели еще на КРИ 2003. Но в тот момент как раз были анонсированы сразу несколько фантастических игр на космическую тему с ролевыми элементами, поэтому авторы взяли небольшой тайм-аут, дождались выхода «Звездных Волков», «Космических Рейнджеров» и их продолжения, а теперь представили на суд общественности свой обновленный проект. Впрочем, сейчас, когда названия игр конкурентов у всех на слуху, достучаться до сердец игроков «Квазарам» будет очень непросто.

Enosta: Discovery Beyond – это, по сути, Diablo в космосе, причем в значительно большей степени Diablo, чем «Звездные Волки», в которых тактический элемент весьма силен. По сюжету в глубинах космоса начинают происходить странные вещи, и обитаемые планеты «поглощает» загадочная напасть. Мы в роли наемников в одной из последних оставшихся систем Галактики пытаемся просто выжить и понять, что происходит в космосе. В графическом плане Enosta выглядит весьма неплохо, чем-то напоминая знаменитую EVE online, а вот с геймплеем пока что дела обстоят не так радужно. Впрочем, уже к концу года проект должен сойти со стапелей студии «Квазар».

Heroes of Might & Magic V

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Nival Interactive
Издатель Ubisoft
Web-сайт mightandmagicgame.com
Дата выхода 2006

То, что продолжение культового сериала Heroes of Might & Magic делает Nival Interactive, знали буквально все: сайты в Интернете были переполнены утечками информации задолго до официального анонса. Однако никаких подробностей русские не выдавали, да и сейчас, честно говоря, не сообщают. Да, мы были на официальной презентации игры на КРИ 2005, но перед этим нам пришлось подписать «Договор о неразглашении», так что, извините, о том, что мы увидели на выставке, мы вам не расскажем.

Хотя кое-какие выводы можно сделать на основе общедоступной информации. Во-первых, игра стала трехмерной и использует обновленный движок от «Демиургов». Во-вторых, в пятой части появился совершенно новый мир, новые расы и новые персонажи – что, в принципе, вполне закономерно. В-третьих, дизайн Heroes of Might & Magic V очень похож на тех самых «Демиургов»: кому-то это может не понравиться, но уж точно не нам.

И в-четвертых, буквально сразу после анонса Nival Interactive сообщила о том, что компанию приобрел один американский концерн. Подробнее – в наших игровых новостях.





Jagged Alliance 3D

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик «МиСТ Ленд-Юг»
Издатель Strategy First
Web-сайт www.strategyfirst.com/games/
Дата выхода 2006

Сразу спешим успокоить преданных поклонников JA: трехмерная версия Jagged Alliance не имеет ничего общего с оригиналом. Не стоит ее ждать, надеяться и верить, чуда не будет. Когда за дело берется Шутов со товарищи, на тактической игре можно ставить крест.

Компания «МиСТ Ленд-Юг» в очередной (четвертый по счету) раз наступает на одни и те же грабли. Так, традиционно для продуктов этой компании в Jagged Alliance 3D все решается гранатами. Забудьте о стрелковом оружии, снайперских навыках – и бегом тренироваться на гандбольном поле! Сотрудник «МиСТ Ленда», который показывал нам игру, пару раз попытался пройти демо-уровень классическим способом, однако невидимые противники очень быстро отбили у него желание воевать честно, после чего единственный уцелевший боец забросал гранатами засевших в засаде снайперов, и был таков. Тактика, говорите?

И это еще не все плохие новости. Движок от «Альфа-антитеррор» выдает жуткую, но все ж трехмерную картинку, свободного мира не будет – вместо него набор миссий. Зато игру можно сохранять в любом месте (не смейтесь, для «МиСТ Ленд-Юг» это уже достижение).

Lada Racing Club

Жанр симулятор
Разработчик Geleos Media
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.ladaracing.ru
Дата выхода 2005

Авторы из студии Geleos прочат Lada Racing Club лавры русского Need for Speed. Однако пока что, по нашему мнению, говорить об этом рановато, но в чем в чем, а в агрессивном и мощном пиаре разработчикам не откажешь. Стенд «Гелиоса» привлек на КРИ 2005 всеобщее внимание, и не только стриптизом и зажигательными танцовщицами: здесь можно было вживую покататься в LRC на настоящем аркадном автомате. Чем мы и не преминули воспользоваться.

Что ж, к моделям машин и графике игры у нас никаких претензий нет, хотя текстуры и тени еще можно дорабатывать, а вот к поведению авто – есть. Сейчас его нельзя назвать ни аркадным, ни симуляторным (хотя заявлена полная реалистичность симуляции), а такая половинчатость оставляет странное впечатление. Хотя главное здесь все-таки – это красивые автомобили ВАЗ, симпатичные девушки и система визуального тюнинга от реальных тюнинговых студий, которую на КРИ, кстати, и не показали.

Впрочем, проект в любом случае ожидает успех, не зря же Lada Racing Club получила приз «Самая ожидаемая игра 2005 года» на первой церемонии Gameland Award. К концу года мы сможем узнать, получился ли у «Гелиоса» русский Need for Speed или это опять фальстарт.





Parkan 2

Жанр микс
Разработчик «Никита»
Издатель «1С»
Web-сайт www.parkan.ru/p2/
Дата выхода 2005

«Паркан. Хроника империи» – это легенда, одна из первых больших игр, сделанных в СНГ (1997 г.), и первый в мире проект на стыке жанров космического симулятора, шутера, ролевой игры и стратегии. Впрочем, правильнее сказать, единственный в мире проект в таком синтетическом жанре. Выхода продолжения ждали еще в 1998 г., но, увы, «Никита» увлеклась сначала побочной «Паркан. Железная стратегия», затем мобильными играми, так что второй Parkan выйдет только летом этого года.

Но скажем сразу, что ждать продолжения так долго стоило. Только теперь современные ПК позволили разработчикам воплотить все задуманное еще к первой части игры: построить огромное звездное скопление с 500 системами, реализовать нешуточные наземные бои и полноценные захваты баз (кстати, здесь явно чувствуется влияние «Железной стратегии»), ну и наконец-то отображать качественную картинку в любой из составляющих Parkan 2 геймплейных частей.

Что подкупает в новом проекте «Никиты», так это полная свобода действий и огромные открывающиеся перед игроком возможности: становитесь межзвездным пиратом, торговцем, наемником, колонизируйте звездные системы, стройте торговую империю, охотьтесь за пиратами. Будьте самим собой.



Swashbucklers: Legacy of Drake

Жанр микс
Разработчик «Акелла»
Издатель «1С»
Web-сайт www.akella.com/ru/games/swashbucklers/
Дата выхода 2005

Опять море, а значит, и опять «Акелла». На движке STORM разных модификаций делается сейчас сразу четыре игры – «Корсары III», «Одиссея капитана Блада», Swashbucklers: Legacy of Drake (все STORM 2.5) и «Морской охотник» (STORM 3.0). Обо всех проектах, кроме Swashbucklers, мы уже рассказывали, теперь поговорим и о нем.

По сути, Swashbucklers – это все те же старые добрые «Корсары» (или Pirates! Сида Мейера, если хотите), только в другом историческом периоде. Итак, на дворе XIX век, эра каперов и корсаров в далеком прошлом, весь мир уже забыл смысл слова «пират», кроме… Северной Америки. Во время Гражданской войны 1861–1865 гг. забытое понятие снова обрело жизнь – приватерские и каперские свидетельства стали выдавать и южане, и северяне. В роли одного из таких каперов Абрахама Грея нам и предстоит побывать. Кроме сражений на море с применением как классических, заряжаемых с дула пушек, так и изобретений XIX века, игрока ждут ожесточенные схватки на суше с использованием богатого арсенала огнестрельного и холодного оружия (комбо-удары имеются). Про ролевую систему и побочные квесты, апгрейд парусников и прочее я даже не говорю – это обязательный атрибут морских игр от «Акеллы».

В зависимости от того, квесты какой из воюющих сторон вы чаще выполняете, возможны три финала игры.



МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ НА КРИ

На нынешней КРИ было представлено удивительно много проектов для портативных платформ от телефонов до КПК. Это неудивительно – рынок мобильных игр развивается очень динамично одновременно с рынком собственно карманных устройств, на которые данные игры ориентированы.

Мы не будем говорить о традиционных J2ME-играх: хотя эта платформа и является сейчас самой популярной, нас больше заинтересовали проекты, расчитанные на следующее поколение телефонов и карманных компьютеров с поддержкой трехмерного ускорения на аппаратном уровне. Сегодня такие устройства анонсируются буквально всеми производителями, а в продаже спокойно можно найти Dell Axim X50v с акселератором Intel 2700G. Который, кстати, и служил основным средством для демонстрации самых интересных мобильных игрушек на стенде компании Intel.

Во-первых, главной неожиданностью выставки стала «Мобильная “Сфера”» – первая в мире трехмерная MMORPG для карманных компьютеров. Разработчики из «Никиты» показали нам, как с помощью подключения через Wi-Fi пользователь может войти в игру и общаться с другими персонажами, торговать или просто бродить по городам. Интересно, что, помимо не очень распространенного в нашей стране Wi-Fi, «Мобильная “Сфера”» поддерживает и менее скоростные соединения через GPRS. Учитывая, что трафика онлайновые ролевые игры обычно требуют немного (около двух мегабайтов в час в данном случае), играть на ходу может себе позволить буквально каждый. Визуально «Мобильная “Сфера”» практически не отличается от «Сферы» обычной. И если последняя выглядит, честно говоря, не очень в сравнении с современными играми, то первая на портативном компьютере смотрится просто потрясающе.

К сожалению, на данный момент в игре не реализованы бои: авторы не решили проблемы с интерфейсом. Однако нас заверили, что если компания «Никита» надумает выводить «Мобильную “Сферу”» на рынок, этот недостаток будет непременно устранен.

Во-вторых, нас очень заинтересовал Fight Hard 2. Игра находится на ранней стадии разработки, но уже сейчас сильно напоминает знаменитый Mortal Kombat 3D: как визуально, так и по общему стилю. К сожалению, никаких подробностей насчет главных героев или количества доступных комбо на данный момент нет, но известно, что Fight Hard 2, как и ее предшественница Fight Hard Arena, будет поддерживать многопользовательский режим через Интернет.

И третий мобильный проект, привлекший наше внимание, – Death Drive. В отличие от первых двух, эта игра не требует, чтобы КПК или телефон имел трехмерный ускоритель, так что насладиться ею смогут даже владельцы не самых современных устройств. Вместе с тем, здесь присутствует трехмерная воксельная графика, благодаря чему Death Drive смотрится просто замечательно. По геймплею она немного напоминает непревзойденный Death Trek – гонки со стрельбой на автомобилях, оснащенных по последнему слову техники. Управление оптимизировано под портативные устройства, имеется возможность рулить как с помощью D-pad и экрана, так и колесиком прокрутки, имеющимся у некоторых КПК.

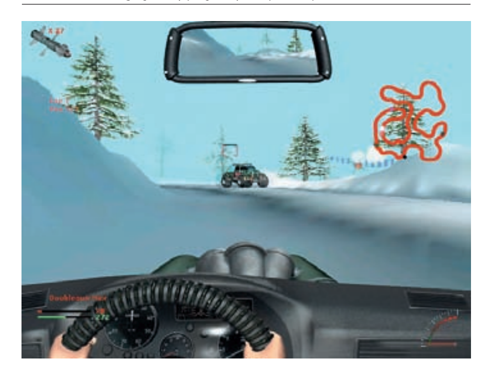
Мобильная «Сфера»

Жанр MMORPG
Разработчик «Никита»
Издатель нет данных
Дата выхода не определена
Web-сайт sphere.yandex.ru



Death Drive

Жанр гонки с оружием
Разработчик Gaijin Entertainment
Издатель нет данных
Дата выхода III квартал 2005
Web-сайт www.gaijin.ru/projects/dd_pocketpc.htm



Fight Hard 2

Жанр файтинг
Разработчик G5 Software
Издатель нет данных
Дата выхода нет данных
Web-сайт www.fight-hard.com



ВЛАСТЕЛИН УРОВНЕЙ

Есть несколько заметных фигур в мировой индустрии, имена которых хорошо знакомы большинству игроков Украины, России и других стран бывшего СССР. К их числу, безусловно, принадлежит и один из гостей КРИ 2005 Ричард Грэй, получивший в свое время прозвище Levelord, что значит «Властелин уровней».

И действительно, за одну только работу над культовым Duke Nukem 3D Ричарду можно поставить памятник. А ведь были еще и Scourge of Armagon – великолепное первое официальное дополнение к Quake, и SiN, и Heavy Metal FAKK2, и другие не менее известные игровые проекты.

Но кроме всех своих профессиональных достоинств, Левелорд обладает незабываемой внешностью (усы почти как у Сальвадора Дали в сочетании с аккуратненькой бородкой) и потрясающим обаянием. В генеалогии и биографии Ричарда есть масса интересных моментов, например русские корни (возможно, именно здесь кроется секрет его нежного отношения к России) и служба в ВМС США.

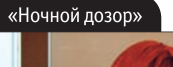
К сожалению, в Москве у нас не было достаточно времени, чтобы взять настоящее масштабное интервью, поскольку Левелорд на все время конференции был «ангажирован» пригласившими его людьми из (game)land, которые расписали буквально по минутам все дни его пребывания в Первопрестольной. Кстати, впечатления от поездки Ричард изложил на своем сайте (*www.levelord.com*).

Однако возможности посидеть с гостем за чашкой кофе/чая/пива в одном из ресторанчиков отеля «Космос», поболтать об отвлеченных материях, общих музыкальных пристрастиях, планах Ричарда в будущем заглянуть и на украинскую землю, мы все-таки не упустили.

Обменявшись припасенными заранее сувенирами и довольные друг другом, мы расстались, договорившись о встрече в мае на E3.



DEVYШКИ





Playmobile



Нынешняя КРИ 2005 выгодно отличалась от предыдущей обилием полуобнаженных моделей, которые рекламировали представленные на ней игры. На западных выставках их традиционно называют booth-babes, здесь же, с легкой руки КранКа, их величали Devушки. Честно говоря, мы не думали встретить их на индустриальном мероприятии, и уж полным сюрпризом стал стенд Lada Racing Club, где весьма профессионально исполнялся стриптиз. Учитывая, что на КРИ было довольно много детей (еще одна неожиданность), это смотрелось несколько странно.

Мы не могли обойти вниманием такое неординарное явление, поэтому на этой странице вы найдете подборку самых удачных кадров с выставки. Редакция выражает благодарность компании DTF за любезно предоставленные снимки.

«Блицкриг-2»







«1С»

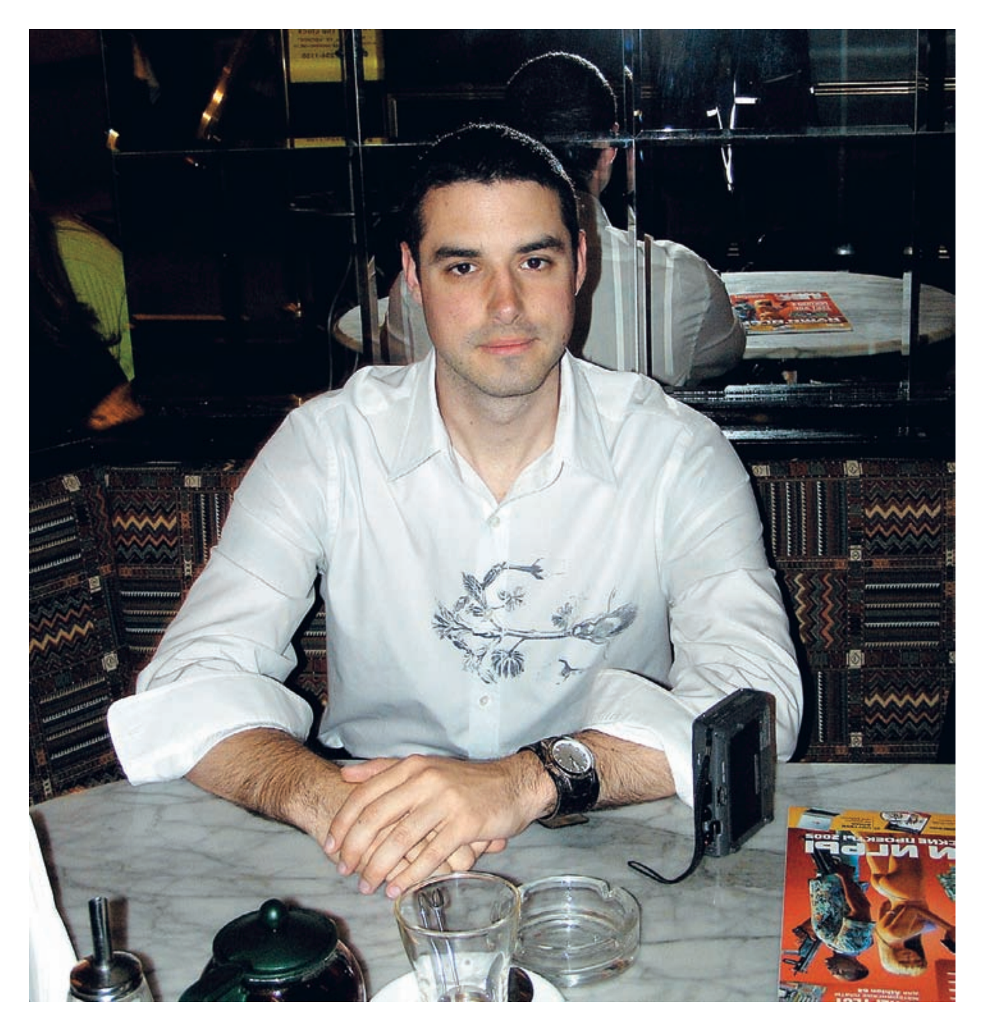






РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Мастер-классы в исполнении известных в игровой индустрии личностей – хорошая традиция московских Конференций разработчиков. КРИ 2005 не стала исключением из этого правила, а мы не изменили себе, и от разговора один на один с представителем «Домашнего ПК» Джошу Сойеру из Midway Entertainment отвертеться не удалось. Мы беседовали с ним в уютном ресторанчике «Саквояж» на первом этаже гостиницы «Космос».



«Домашний ПК» (ДПК) Джош, я полагаю, что лучше всего о любом гейм-дизайнере может рассказать список проектов, к которым он приложил руку. Так что представься, пожалуйста. «Credits – в студию!»

Джош Сойер (ДС) Меня зовут Джошуа Сойер. В настоящее время я работаю в компании Midway над проектом Gauntlet: Seven Sorrows. До этого трудился в Black Isle Studio в команде, делавшей Icewind Dale, Icewind Dale: Heart of Winter, был ведущим гейм-дизайнером Icewind Dale II. Кроме того, два проекта, которым отдал много сил, были закрыты – Baldur's Gate 3: The Black Hound и Fallout 3.

ДПК Совершенно ясно, что твои интересы лежат в области ролевых игр. Поэтому первый вопрос напрашивается сам собой. Как ты думаешь, почему сейчас так мало выпускается ролевиков для ПК и они не дают издателям того коммерческого эффекта, на который можно было бы рассчитывать?

ДС Есть несколько объяснений такого положения дел. В принципе, массовый игрок любит продукты, простые в употреблении. А RPG – штука нишевая, потому что они предполагают наличие у игрока каких-то базовых знаний и навыков, в большинстве случаев отсутствующих у так называемых «казуалов». Поэтому и получается, что ролевые игры привлекают практически только фанатов этого жанра и массовый рынок не очень активно реагирует на подобные проекты.
Другую причину я вижу в волнообразном развитии. Вспомните несколько пиков интереса, начиная с «античных» времен Gold Box Games (см. врезку 1), затем очередной мощный всплеск времен Fallout, Baldur's Gate, Planescape Torment, Neverwinter Nights.

ДПК Да уж, мало того, что ролевые игры требуют для прохождения массу времени, так ведь и публика здесь очень предана жанру, по много раз проходит любимые игры за разных персонажей, отыгрывает новые роли и т. п.

ДС Действительно, это так. У меня есть куча знакомых, которые до сих пор играют и играют в Fallout и Baldur's Gate, и ничто другое их не интересует.
В принципе, компании-издатели делают попытки как-то сузить пропасть, разделяющую хардкорные RPG и более простые action RPG, но не всегда это получается.

ДПК А вот еще такой интересный вопросик возникает. Народ любит продолжения, сиквелы, раскрученные торговые марки. Как ты думаешь, если сейчас кто-то выйдет на рынок с ролевым продуктом, основанным на совершенно новой игровой вселенной, будут ли у него шансы на успех?

ДС Думаю, возможность такая есть. Все будет зависеть от того, удастся ли удачно совместить простоту и удобство самого игрового процесса (что немаловажно для массовых пользователей) с его глубиной (в чем будут заинтересованы опытные игроки). Один из самых главных факторов при создании игры, основанной на новой интеллектуальной собственности, – это стоимость разработки. Ведь, как вы уже сказали, сегодня большинство успешных в коммерческом смысле игр – это сиквелы и кинолицензии, независимо от их жанра. Будем надеяться, что за проекты от BioWare – Jade Empire и Dragon Age, не имеющие отношения ни к каким прежним игровым и киношным продуктам, публика проголосует «зелеными бумажками».

ДПК А теперь хочу коснуться, возможно, больной для тебя темы. В нашей стране масса поклонников замечательных игр Fallout и Fallout 2. И хотел бы узнать подробности о печальной судьбе Fallout 3, можно сказать, из первых рук. Как все начиналось и почему финал оказался столь фатальным?

ДС В то время большая часть команды Black Isle работала над Baldur's Gate: The Black Hound. Я

GOLD BOX

Gold Box Series – серия компьютерных ролевых игр (CRPG), объединенных общим интерфейсом и правилами, выпущенная компанией SSI в 1988–1993 годах. Игры этой серии используют систему AD&D 1st Edition.

Некоторые из известных представителей этого сериала: Pools of Radiance, Curse of Azure Bonds, Secret of Silver Blades, Pool of Darkness, Champions of Krynn, Dark Knight of Krynn, Death Queen of Krynn и т. д.

ДЖОША СОЙЕРА

был ведущим дизайнером этого проекта. Как и прежде, в основе лежал мир Forgotten Realms и правила AD&D, однако сюжет не имел ничего общего с BG и BG II. Случилось так, что издатель Interplay, подразделением которого и являлась наша Black Isle, потерял права на производство игр для ПК по лицензии AD&D (она отошла к Atari. – *Прим. ред.*). Это был настоящий шок, ведь я работал над игрой почти полтора года. И тогда топ-менеджеры Interplay возжелали от нас Fallout 3. Ведущим гейм-дизайнером Fallout 3 стал Крис Авеллон, а я занял позицию ведущего технического дизайнера, т. е. на мне замыкались все вопросы технологического воплощения тех или иных аспектов игровой механики. Потом начался массовый исход самых классных сотрудников из Black Isle (тот же Крис Авеллон, Фергюс Уркхарт, Крис Паркер и др.), которые в конце концов собрались в Obsidian Entertainment. Таким образом, я стал еще и ведущим дизайнером этого проекта.

Сами понимаете, как мне в то время было тяжело. Количество людей в Black Isle сократилось до 30 (за два года до этого студия насчитывала 60 сотрудников). Ответственность казалась просто неподъемной. Поклонники ждали третьего «Фоллаута», а фактически все те люди, которые делали две первые части, уже у нас не работали. Но несмотря на все трудности, мы за пять месяцев сделали демку, используя технологические наработки от The Black Hound.

Но и это не спасло проект. А ведь Крис Авеллон разрабатывал сценарий к третьему «Фолу» в течение трех лет в свободное от работы время. Остались сотни страниц его текстов с описаниями всего того, что, по его мнению, стоило включить в игру. Если говорить о хронологическом аспекте, то сюжет третьей части должен был разворачиваться через десять лет после событий Fallout 2.

ДПК А что ты думаешь о перспективах совсем другой игры Fallout 3, которая выйдет из творческой лаборатории компании Bethesda, ведь именно ей нынче принадлежат права на этот популярный бренд?

ДС Я, в общем-то, не в курсе, что они там делают с Fallout 3, хотя разговор с Тоддом Ховардом из Bethesda у меня некоторое время назад состоялся. Мне известно, что Interplay передала компании Bethesda многие материалы, касающиеся игры. Какую технологию, какой движок они будут использовать, мне пока неизвестно, но я очень надеюсь, что вид от третьего лица останется.

ДПК В чем, по-твоему, состоят существенные различия между ролевыми играми для консолей и для ПК?

ДС RPG для ПК в большинстве своем сфокусированы на линии поведения персонажа, на выборе, который делает игрок, производя своеобразную проекцию своей личности на игровое альтер-эго. В консольных же ролевиках, в частности в jRPG, основной движущей силой является сюжет. Конечно же, в большинстве случаев оба этих варианта в той или иной степени перекрываются. Я бы поостерегся говорить, что japanese-style RPG более просты, чем ролевые игры, ориентированные на ПК. Посмотрите, какая сложная система скиллов используется в некоторых из них.

ДПК Пришла пора от экскурсов в прошлое и общих рассуждений о судьбах жанра перейти к твоему нынешнему проекту.

ДС Я начал работать в компании Midway в команде, которая сейчас разрабатывает игру Gauntlet: Seven Sorrows в ноябре 2003 г. В то время руководителем проекта и ведущим дизайнером был не кто иной, как Джон Ромеро (действительно, год назад Джон нам об этом рассказывал на КРИ 2004 – *Прим. ред.*). Сейчас же на Джона возложены обязанности креативного директора студии Midway в Сан-Диего. В мои задачи входит дизайн игрового мира, написание сюжета и предыстории всех персонажей, разработка ролевой составляющей игры (статистика, «вещички» и т. п.).

ДПК Как в Gauntlet: Seven Sorrows будут сочетаться элементы action и RPG?

ДС Интересный вопрос. Мы решили поступить следующим образом. В игре предусмотрены два режима: Advanced Mode (никакого сюжета, чистый action с кооперативом на четыре человека) и Story Mode с интересными диалогами, с хорошо проработанными личностями персонажей, слегка напоминающий японские RPG. Вообще говоря, до некоторой степени Gauntlet можно сравнить с играми типа Ninja Gaiden, поскольку в ней очень много внимания уделяется различным оружейным комбо.

ДПК И что, как частенько это бывает, в Gauntlet: Seven Sorrows будут играть только консольщики?

ДС Да нет, на этот раз и пользователям ПК перепадет версия игры.

ДПК Когда игра должна выйти в продажу?

ДС В соответствии с планами Midway это произойдет в четвертом квартале текущего года.



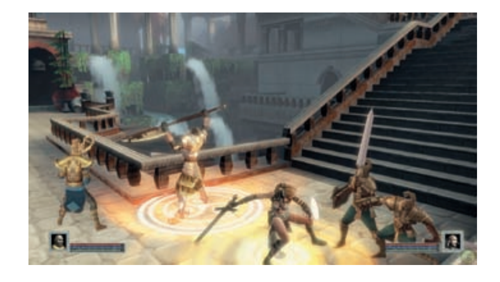
ДПК Ну, это еще довольно большой срок, а игру посмотреть хочется. Так что давайте договоримся о встрече на E3 и тогда продолжим разговор уже после знакомства с играбельной версией. Всем понятно, что RPG для тебя – это самое главное. А какие игры, кроме ролевых, тебя сейчас привлекают?

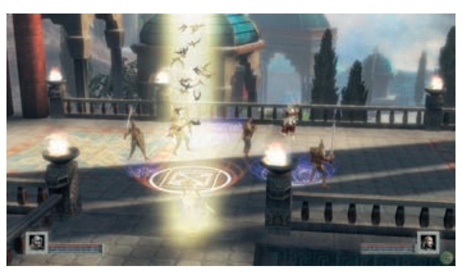
ДС Получается так, что я сейчас играю не только для собственного удовольствия, а и, так сказать, по работе. Поскольку Gauntlet – это «игра действия», сейчас я обращаю внимание в основном на жанр action – Devil May Cry 3, уже упоминавшаяся Ninja Gaiden, God of War.

ДПК Какие игры от разработчиков из постсоветских стран известны в США лучше всего?

ДС Все знают о «Сталкере». Некоторым известны названия You Are Empty, Sudden Strike. А компания Nikitova Games занимается аутсорсингом для некоторых проектов Midway.

ДПК Практически все, что ты назвал, имеет украинское происхождение. Так что мы были бы рады видеть тебя в нашей стране и следующее интервью взять в Киеве. А пока огромное спасибо за беседу и до встречи в Лос-Анджелесе.









Айвазовского на палубу, срочно!



Ба, какие люди и без охраны!

ПАСПОРТ

Silent Hunter III

Жанр симулятор подводной лодки
Разработчик Ubisoft Romania
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.silent-hunteriii.com

Ubisoft Romania
Румынское подразделение крупнейшего издателя Ubisoft является одним из старейших в компании. С 1986 г. бухарестское отделение занимается распространением игр Ubisoft на местном рынке. Единственным его опытом разработки до сего момента были виртуальные шахматы Chessmaster 10th Edition.
Игры Chessmaster 10th Edition
Проекты не объявлены
Web-сайт www.ubisoft.ro



ВЕРДИКТ ★★★★★

Красивейший морской симулятор

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная графика; гибкая система настроек сложности; атмосферность

– Отсутствие исторических миссий в кампании; упрощенная тактика ведения войны

Другие игры о море

«Код Энигма: секретный фарватер» **ДПК 1/2004**
Destroyer Command **ДПК 4/2002**
Sub Command

ФОРМУЛА ИГРЫ

Silent Hunter II + потрясающая графика = **Silent Hunter III**

Увидеть океан и не умереть

Максим Капинус

Записки родственникам, упаковка ненужных вещей и наклеивание на них бирок с адресом семьи – вот типичный предпоходный распорядок подводника начала сороковых годов прошлого века. Кто знает, вернется ли он на базу живым и здоровым или навсегда будет погребен под сотнями метров соленой океанской воды. Каждое патрулирование подводной лодки – это одновременно огромный риск и азарт охотника, морского волка, рыщущего в поисках жертвы.

Основной проблемой всех симуляторов на морскую тематику было графическое исполнение. В отличие от них SH3 просто потрясает – такой красоты фанаты моря еще не видели. Поднявшись на мостик, забываешь обо всем, хочется просто заглушить дизели и наблюдать за волнами, бьющимися о борт судна, и разглядывать багровый закат. Внутреннее убранство субмарины полностью трехмерно, и можно наблюдать за действиями своих подчиненных, переходя из отсека в отсек. Свою лепту вносит и внешняя камера, позволяющая свободно парить над водной гладью и нырять в глубину, разглядывая рябь от волн на бортах своей стальной акулы. Аудиовизуальные ощущения настолько реальны, что по телу поневоле пробегает дрожь от осознания глубины под тобой и бесконечности океана. Не хватает только представителей подводного мира – водорослей и рыб, чтобы ощутить всю подлинность происходящего.

Но как это ни прискорбно, мы не имеем ничего общего с дедушкой Кусто, и в нашу задачу не входит изучение подводных красот. Поэтому вернемся к банальностям. К войне, где нужно топить и постараться не быть потопленным самому. Для этих целей нам дают под командование одну из лодок Кригсмарине и возможность набрать команду. Да-да, набрать собственную команду, членов которой вы через несколько месяцев будете знать поименно. Более того, все они обладают собственными параметрами опыта, физического и морального состояния. Каждый унтер-офицер и офицер может иметь одновременно три типа специализации, согласно которым он и действует на лодке. Подводник со значком машиниста более квалифицированно будет управляться с дизельным мотором и батареями, а помеченный как отличный стрелок – точнее стрелять из палубного орудия. Естественно, что обладающий тремя умениями моряк просто незаменим на борту. Что же касается продвижения по службе, то вы вольны распределять награды и повышения, выдаваемые руководством за успешные действия. Все медали и звания сразу же станут видны на кителях подчиненных.

Субмарина тоже может подвергаться модификациям вплоть до замены самой модели. Рубки, гидрофоны, шноркели и т. п. устанавливаются за дополнительные очки, зарабатываемые в патрулях. Все апгрейды проводятся с учетом исторического периода, о чем свидетельствует вспомогательная таблица с датами появления различных новых блоков для субмарин.

Кампания в SH3 оставляет противоречивые чувства. На старте выбираем порт назначения (флотилию) и год начала карьеры. На этом все разнообразие заканчивается. Полностью динамическая кампания предполагает лишь постоянные задания по патрулированию определенного

квадрата океанской поверхности в течение 24 часов. Весь процесс заключается в том, чтобы доплыть до требуемого места, сутки там покружить, изображая бурную деятельность, и вернуться обратно. В принципе, можно и не возвращаться, а использовать горючее для самостоятельных действий по собственному усмотрению. Все равно патруль можно закончить без обязательного возврата на базу, главное – находиться в надводном положении и чтобы поблизости не было вражеских кораблей. Конечно, на пути будут постоянно встречаться одинокие транспорты и даже целые конвои с эскортом из боевых кораблей, но исторических сражений не ждите – их не будет.

Фактически вся кампания до боли напоминает режим sandbox в играх-менеджерах. Появление технологий и разных видов судов в зависимости от времени, постоянный поток торговых и транспортных судов по множеству исторических маршрутов. В определенные моменты, согласно истории, портовые города переходят от одной стороны к другой, но мы в этом процессе не принимаем никакого участия. Если вам очень хотелось поучаствовать в операции по захвату Норвегии, то расслабьтесь – когда пробьет час, Трондхейм на карте просто окрасится в зеленый цвет, знаменуя захват порта Германией. Вот и все. Вы же в это время будете выполнять стандартное патрулирование где-нибудь на западном побережье Великобритании. Рано или поздно игроку надоедает такой подход, и начинается экспромт – кто-то пытается повторить подвиг капитана Прина, заплыв в укрепленный порт Скапа-Флоу, другой, закончив с патрулированием, спешит устроить засаду очередному конвою на оживленной магистрали. Вот так и живем.

Самое интересное, что жажду больших свершений утолить все же можно, но не в режиме кампании, а в одиночных миссиях. Оказывается, тут настоящий Клондайк исторических баталий, включая попытку защиты линкора «Бисмарк» в мае 1941-го, поддержку десанта в Нарвике во время операции Weserubung и даже вышеупомянутую авантюру Прина в Скапа-Флоу. Вопрос: неужели было так трудно встроить все это в кампанию?

С исторической действительностью тоже возникают проблемы. Если, с одной стороны, видно тщательную проработку до мелочей, то с другой – довольно халтурное отношение. В немецком флоте в первый год войны на самом деле были серьезные проблемы со взрывными механизмами торпед, и за воспроизведение этой детали в SH3 огромное спасибо. Но почему тогда полностью проигнорирован широко известный договор о «призовом праве», ограничивающий действия подлодок и налагающий определенные обязательства на обе воюющие стороны? Почему не реализована главная особенность германского подводного флота того времени – тактика группового взаимодействия субмарин, так называемой «волчьей стаи»? Ведь при подаче радиограммы об обнаружении конвоя к месту контакта должны были подтягиваться братья по оружию для организации коллективной атаки. На деле же оказывается, что весь мировой подводный флот состоит лишь из одного нашего экипажа – больше в океане других лодок нет, ни германских, ни английских. Прямо «Наутилус» капитана Немо, честное слово.

Не будучи подводником, трудно говорить о реализме ведения боев. С одной стороны, соблюдены все характеристики судов и лодок тех времен, и действуют они при встрече вполне адекватно. С другой – в 99% таранов эсминцем субмарины (распространенная тактика на то время) гибнет сам эсминец, а мы лишь латаем надстройку над палубой... Игра балансирует на тонкой линии, не срываясь в сторону аркадного упрощения, но и не отпугивая сложностью простых игроков. В этом несомненная заслуга разработчиков – SH3 с его подробной системой настройки почти идеально подходит как для заядлых любителей симуляторов, так и для новичков, первый раз управляющих субмариной. Именно SH3 даст возможность ощутить все прелести торпедирования вражеского судна и заставит понервничать во время разрывов глубинных бомб, сброшенных эсминцами на вашу голову.

Атмосфера в игре, несмотря на все странности и недоработки, потрясающая. Искать развлечения, конечно, приходится самому, но и в таком виде игра станет убийцей свободного времени. Главное – запаситесь книжкой на время долгих походов, поскольку даже с максимальным ускорением времени иногда «заплыв» может длиться целый час. Вполне реально нарваться на большие конвои транспортов или даже встретить линкоры с эскортом из миноносцев. Выйдете живым из подобной схватки – можете считать себя героем.



Нас мало, но мы все в тельняшках



И понесло же их куда-то в такую погоду...

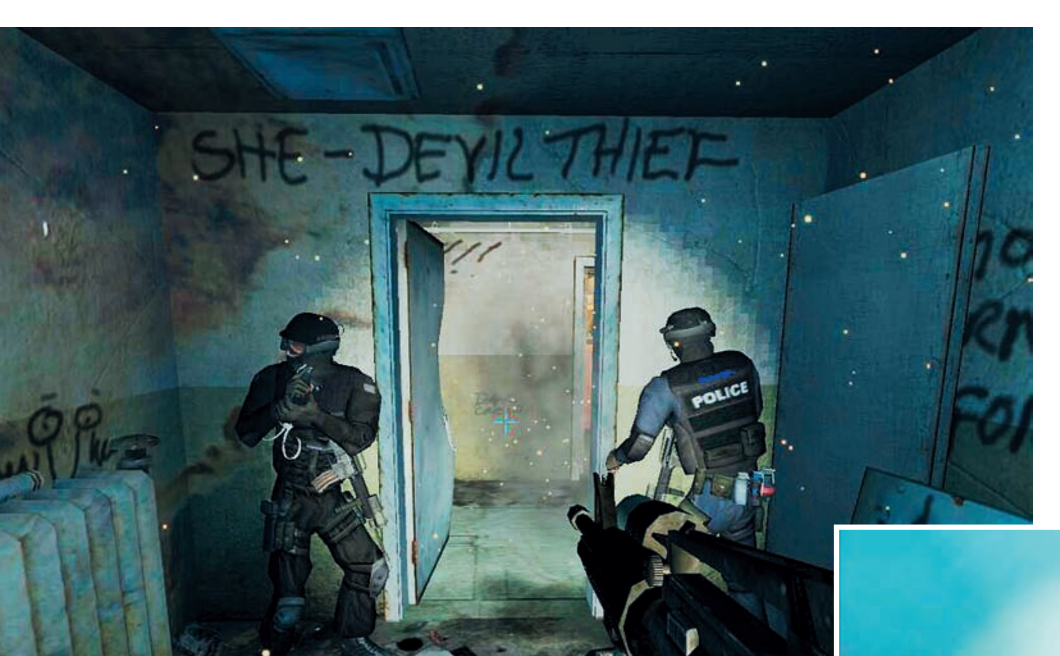
ГРАММОФОН

Скрасить пребывание в долгом патруле поможет граммофон, стоящий в каюте радиста. Разыщите в Интернете аутентичные мелодии тех времен (например тут – uboat.net/special/songs) и положите их в виде MP3-файлов в директорию data\Sound\Gramophone.

Боюсь, что на поле боя эти танки уже не попадут



Летать они уже умеют, теперь пусть учатся плавать



Полиция в дверь не стучит. Она ее просто выносит



Заложникам тоже сначала надевают наручники – а вдруг террорист?

Эффект от разорвавшейся рядом гранаты

ПАСПОРТ

SWAT 4

Жанр тактический шутер
Разработчик Irrational Games
Издатель Sierra Entertainment
Web-сайт www.swat4.com

Irrational Games
Компания была основана в 1997 году. Ее сотрудники успели «засветиться» в работе над такими проектами, как Thief: The Dark Project, Ultima Underworld и System Shock. Кроме того, Irrational создала одну из самых известных, почитаемых и вместе с тем пугающих игр – System Shock 2.
Игры System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance, Freedom Force vs. The 3rd Reich, SWAT 4
Проекты не объявлены
Web-сайт www.irrationalgames.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Игра, достойная самых высоких похвал

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Графика; звук; дизайн уровней; миссии; искусственный интеллект

– Отсутствие тактического планирования

ФОРМУЛА ИГРЫ

Rainbow Six: Raven Shield – планирование + снайперы = **SWAT 4**



Откройте, полиция

Янош Грищенко

Явление SWAT 3 публике в самом конце прошлого тысячелетия ознаменовало не только переход в новый милленниум, но и рождение более чем достойного соперника серии Rainbow Six. Спустя пять лет и пару игр от конкурентов из UbiSoft Sierra Entertainment снова выходит на тропу войны, вырыв из земли давненько закопаный томагавк. Sierra, впрочем, отошла от собственноручного создания SWAT 4, и ответственность за разработку продукта практически полностью лежит на совести Irrational Games. Совесть, однако, немножко задремала, и игра появилась на прилавках магазинов года эдак через полтора после первоначально намеченной даты. Забегая вперед, отметим, что никаких эксцессов больше не случалось.

Не сравнивать SWAT 4 и Raven Shield в этой рецензии, как говаривал герой одного из фильмов, «Это все равно что сказать Пикассо не применять кистей». И несмотря на жанровую идентичность, на практически одинаковые концепции и даже, как ни смешно, графические движки, эти две игры разительно отличаются друг от друга. У SWAT 4, как и подобает почти идеальному для среднестатистического игрока продукту, имеется в арсенале все, чтобы заставить безвылазно просидеть перед монитором ровно столько времени, сколько потребуется для ее полного прохождения. Сначала ваш отряд пытается избавить общество от доморощенных агрессивных маргиналов с оружием в руках, а потом переходит и к уничтожению самых что ни на есть интернациональных злодеев (включая даже украинского гражданина, торговца оружием и просто человека с благозвучным именем Хадеона Кошку), и террористов.

Как и в предыдущей части игры, количество бойцов в вашем отряде осталось прежним и равняется четырем. Но кроме этого, разработчики наконец-то эволюционировали до того состояния, чтобы включить поддержку снайперов. Нет, вы не ошиблись: теперь снаружи ваш отряд прикрывают до двух полицейских со снайперскими винтовками, простреливая окна и открытую местность на карте, что в корне преображает ведение боевых действий. Управление же самими бойцами, кажется, доведено до совершенства – по нажатию правой кнопки мыши выпадает меню доступных действий. Чтобы пролистать список команд и выбрать нужную, в зависимости от ситуации, понадобятся доли секунды, причем все это время

сами вы сохраняете полный контроль за обстановкой, не выпадая из происходящих событий. Если же, например, вам покажется, что подобная роскошь в боевой обстановке недопустима, в игре присутствует клавиша, которая отвечает за быструю отдачу приказов. Командовать подопечными можно как в группе, так и по отдельности. Последнее, впрочем, используется очень редко. К слову, снайперами управляете тоже вы, благодаря появляющемуся дополнительному окну обзора в верхнем углу экрана.

Учитывая специфику миссий, в каждой из которых, помимо всего прочего, приходится спасать невинных заложников, к выбору оружия нужно подходить с особой осторожностью. Если на первых порах против вооруженных бастардов можно спокойно брать, скажем, MP5, то уже к середине игры противники облачаются в бронежилеты, что вынуждает для большей эффективности использовать против них автоматические винтовки с бронебойными патронами. Кстати, советуем стрелять в полуавтоматическом режиме, выдерживая паузу после каждого выстрела, так как разброс у оружия весьма внушительный, что, впрочем, не раз спасет и вашу виртуальную жизнь тогда, когда длинная автоматная очередь цифрового террориста попадет куда угодно, но только не в вас. Для любителей разнообразных способов штурмовать помещения сообщаем: с этим все в порядке – вариантов входа в комнату действительно много. Хотя, переборов свою жадность и бросив туда сначала гранату, вы значительно повышаете шансы выживания своего отряда.

Фактически все миссии в SWAT 4 весьма ограничены: спасти заложников, обезвредить противника и иногда выполнить какое-то специфическое задание. За пройденный уровень вы получаете определенную сумму баллов, причем за неправильные действия у вас их будут нещадно отнимать. Например, если подстрелите заложника, арестованного или откроете огонь по противнику, который не стрелял в вас первым. Подобное, казалось бы, однообразие должно быстро надоесть. Слава богу, все не так. И в этом большая заслуга программистов и дизайнеров уровней. То, что им удалось в итоге слепить из движка Unreal II (заметьте, что в последнее время не проходит и месяца, чтобы на нем не вышла какая-нибудь новая игра), можно назвать словосочетанием «работа мастеров». Окружающий мир выглядит очень реалистично: великолепные модели персонажей и оружия, множество объектов обстановки, продуманное освещение, прекрасные спецэффекты. Добавьте к этому еще и систему случайной генерации врагов перед загрузкой миссии, и вы каждый раз будете получать практически непохожую ситуацию на уровне по сравнению с предыдущим заходом.

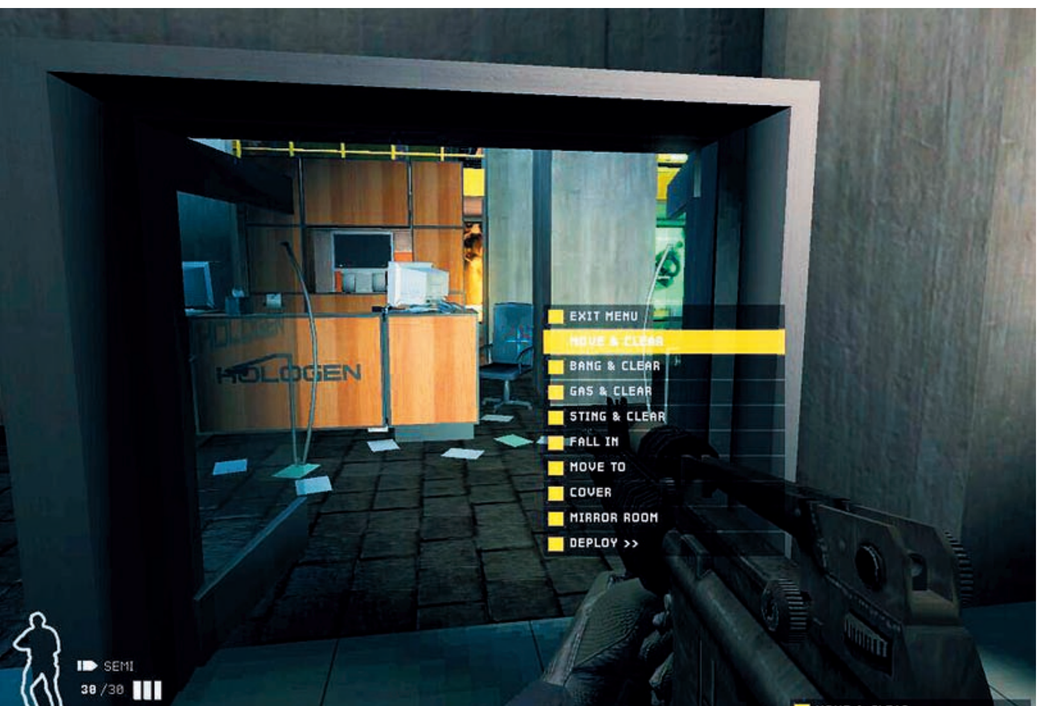
Принимая во внимание отсутствие возможности растянуть журнальную страницу (что, на мой взгляд, является большим упущением и, конечно же, чревато глобальными катаклизмами для жителей планеты) до, скажем, хотя бы формата А2, мы вынуждены закончить наш рассказ о такой замечательной игре, как SWAT 4. Тем более что бороться с желанием пройти игру второй раз нет уже никакой силы. Пожелайте мне удачи.



Прихвостень криминала не успеет вовремя развернуться, поверьте

Гроза всемирного терроризма





Пресловутое меню команд



Обязательно посмотрите также

Rainbow Six: Raven Shield **ДПК № 5/2003**

SWAT 3 **ДПК № 1–2/2000**





Можно и отдохнуть – война никуда не денется

Едва увернулся от разорвавшегося снаряда

Тут уже не до веселья

Еще много-много раз

Янош Грищенко

Brothers in Arms: Road to Hill 30 оказалась игрой весьма необычной. Уже потому хотя бы, что Gearbox Software выбрала не самый легкий путь и постаралась сделать ее не только минимально похожей на Medal of Honor: Allied Assault, под которую нынче «стригут» свои проекты многие разработчики, но и доступной для широких масс. Нужно заметить, что до этого создать игру по WWII, успешно балансирующую на границе тактических и аркадных шутеров, не удавалось никому. Теперь, кажется, золотая середина все же найдена.

Вдохновение авторы зачастую черпают в синематографе. И особенно воодушевленно они это делают тогда, когда события их игры рассказывают о Второй мировой войне. Brothers in Arms не стала исключением. Но примечательно, что в отличие от разработчиков, перемалывающих косточки фильма Saving Private Ryan, Gearbox Software не поленилась поискать другой хороший пример. Им, вероятнее всего, оказался десятисерийный мини-сериал Band of Brothers (вы можете смеяться, но старик Спилберг приложил руку и к его созданию), повествующий о сражениях 101-й воздушно-десантной дивизии, начиная с высадки в Нормандии. Словом, события игры также начинают разворачиваться после, мягко говоря, не очень удачного десантирования в D-Day.

В отличие от «пятикнопочных» шутеров, например таких, как Medal of Honor и Call of Duty во всех их ипостасях, Brothers in Arms заставляет временами активизировать серое вещество в черепной коробке, при условии, что оно там имеется. Во-первых, разработчики предложат вам командовать двумя группами бойцов и/или танком. Управление юнитами оказалось на удивление удачным, особенно принимая во внимание тот факт, что оно фактически завязано лишь на правую кнопку мыши (в этом самом месте дружно пинаем бездыханное тело Star Wars: Republic Commando). Во-вторых, начиная со среднего уровня сложности, привычное перекрестье по центру экрана исчезнет, и стрелять, в основном, придется, прильнув к прицелу. Учитывая вибрацию виртуальных рук, сделать это весьма непросто. В-третьих, никаких стремительных атак на оборонительные позиции противника здесь не существует. Все это отходит далеко на задний план, освобождая место позиционной борьбе. В принципе, положительный ис-

ПАСПОРТ

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Жанр first person shooter
Разработчик Gearbox Software
Издатель Ubisoft Entertainment
Web-сайт www.brothersinarmsgame.com

Gearbox Software
Офис Gearbox Software находится в штате Техас. Коллектив этой компании, основанной в 1999 г., сейчас насчитывает пятьдесят человек.
Игры Half-Life: Opposing Force, Half-Life: Generation, Half-Life: Blue Shift, Counter-Strike: Condition Zero, 007: Nightfire, Brothers in Arms: Road to Hill 30
Проекты сиквел к Brothers in Arms
Web-сайт www.gearboxsoftware.com

ВЕРДИКТ



Несомненно, один из лучших шутеров на тему Второй мировой войны

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Графика; звук; грамотное вкрапление тактических элементов; дизайн уровней; интересные миссии

– Скрипты; локальный респаун врагов; довольно высокая сложность прохождения

ФОРМУЛА ИГРЫ

Call of Duty + тактические элементы + управление командой = **Brothers in Arms**

ход каждого сражения зависит от того, сможете ли вы нанести удар по противнику с фланга. Супостаты занимают весьма выгодные позиции, а потому лобовые атаки, по сути, бесполезны и ведут к быстрой гибели бойцов. Если принимать во внимание то, что никаких аптечек и прочей вспомогательной утвари в игре нет и быть не может, приходится изощряться изо всех сил. Для настоящих гурманов имеется команда, позволяющая пойти врукопашную, но учитывая все обстоятельства, ее практическая ценность весьма сомнительна.

Более того, нужно отметить, что у противников присутствует индикатор «подавленности». Это означает, что если указать перстом на вражескую позицию и приказать вашим подопечным методично ее обстреливать, то через некоторое время оппоненты будут отвечать хаотичным огнем и очень редко высовываться из-за укрытия, что даст вам шанс уничтожить их, сделав спринтерский забег по флангу. Вообще, искусственный интеллект напарников не слишком высок, но и не совсем уж низок. Хорошо стреляя, ваши «братья по оружию» частенько не могут самостоятельно уйти с линии вражеского огня (это касается и оппонентов) или бросить в нужный момент гранату.

Сами задания весьма разнообразны, но слишком уж заскриптованы. Нет, конечно, никто не мешает использовать различные способы уничтожения огневых точек и выбирать пути, чтобы добраться к ним. С другой стороны, подкрепления противника подходят исключительно по нажатию невидимого рычага. Более того, есть миссии, где разработчики так прямо и предупреждают, что, мол, вражеские силы будут пополняться до тех пор, пока вы не доберетесь до указанного места.

Чтобы лучше воевалось, дизайнеры достаточно хорошо потрудились над уровнями. Они пестрят различными объектами, которые можно использовать как огневые позиции: стены, бочки, заборы, окна и пр. В свою очередь, графический движок от Unreal II накладывает ограничения на размеры карт и внешний вид игры. Впрочем, персонажи выглядят великолепно (немалую роль в этом играет анимация). Некоторые вопросы иногда вызывает и физический движок, оставляющий тела поверженных врагов в весьма диковинных позах. Что касается звука, то он очень хорош, но вот с выкриками на немецком языке тут явно перестарались. Складывается впечатление, что вражины никогда не закрывают рот, причем орут совершенно однотипные фразы.

Но неоспорим тот факт, что Gearbox Software таки удалось сотворить весьма самобытный шутер на тему Второй мировой, что уже казалось невозможным в наше время. Залог успеха кроется, на наш взгляд, в правильном комбинировании двух поджанров в единое целое, причем не в убыток общей динамичности игрового процесса. В результате общественность получила занимательный шутер, на который можно смотреть без содрогания и постоянного чувства дежа-вю.

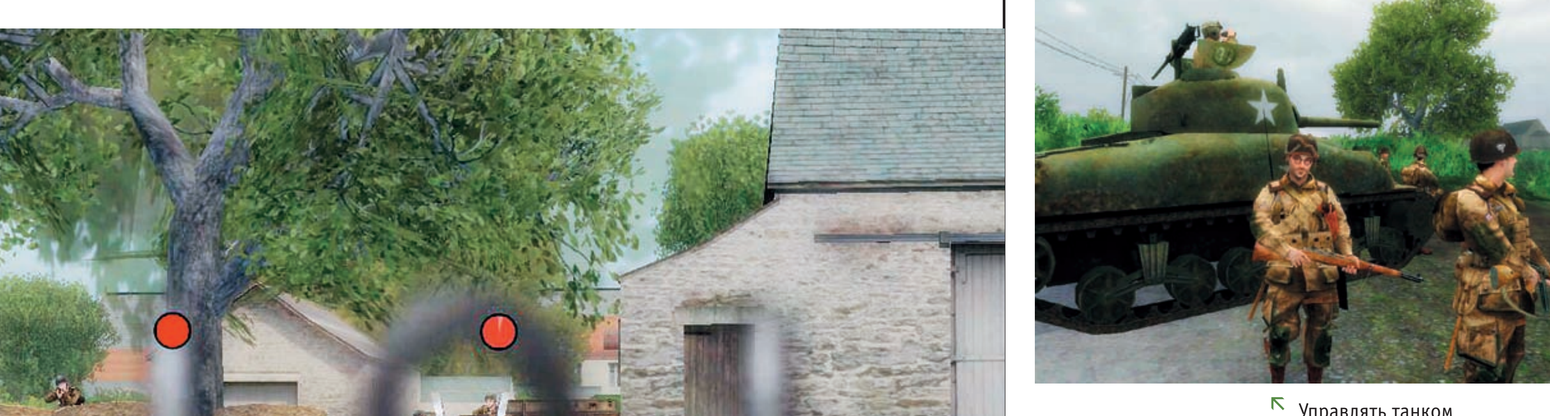


Картина не для слабонервных. Автор Gearbox Software; движок Unreal II, пикселы, blur



Красиво стреляют, ничего не скажешь

Управлять танком одно удовольствие



Попасть с такого расстояния в немецкого солдата очень тяжело

Посмотрите также другие признанные игры на данную тематику

Medal of Honor: Allied Assault **ДПК 12/2004**
Call of Duty **ДПК 12/2003**



Не правда ли, напоминает меню выбора эпизода на DVD?



Господа, определитесь

ПАСПОРТ

Act of War: Direct Action

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Eugen Systems
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/actofwar

Eugen Systems
К сожалению, информации об этой компании немного. Известно лишь, что большинство ее сотрудников – выходцы из Швейцарии и Франции и до разработки игр занимались архитектурой и художественным дизайном. Отличились только очень красивой и оригинальной, но весьма посредственно реализованной The Gladiators.
Игры The Gladiators: Galactic Circus Games
Проекты нет данных
Web-сайт eugensystems.com.rya-network.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

C&C: Generals + Crimsonland + Uwe Boll = **Act of War: Direct Action**



ВЕРДИКТ ★★★★★

Не самый удачный, но очень красивый клон C&C: Generals

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Прекрасная графика; интересный мультиплеер

– Слишком много видео; слабый одно-пользовательский режим

Uwe Boll представляет

Илья Дульский

На какие только ухищрения не идут разработчики, лишь бы не говорить прямо: наша игра – клон. Свои продукты они называют «продолжателями традиций», «ответами», «убийцами» и «свежими взглядами на идею», имея в виду, конечно, что практически ничего нового не сделано, но вот чужие наработки реализованы просто идеально. Ничего против подобного подхода мы не имеем: та же горячо любимая мною Generals вряд ли является чем-то большим, чем определенным симбиозом классических Command & Conquer со своим извечным конкурентом StarCraft, однако назвать ее плохой игрой язык не повернется ни у кого.

У Act of War были практически все шансы занять место «Генералов» как в сердцах игроков, так и на рынке: злободневная тематика (борьба с терроризмом за нефть), красивые скриншоты, потенциально интересные кампания и мультиплеер. Не получилось. Первые опасения возникают еще во время установки игры, на стадии демонстрации вступительного ролика. Картинка весьма сумбурна, а в текстах столько напыщенности, что признанные короли жанра патетической лирики – группа Manowar – могут отправляться на пенсию. Как выяснится в дальнейшем, интро – это еще цветочки: пафос в видео будет возрастать в геометрической прогрессии, происходящее станет еще более нелогичным, плюс появятся концептуальные кадры™ (моим фаворитом является десятисекундный отрывок, в ходе которого оператор трижды снимал крупным планом болты колес автобуса). Ближе к середине игры начинаешь изучать экран в поисках зомби: только их не хватает, чтобы назвать действо трэшем высшей пробы. Видео не было бы настолько серьезной проблемой, если бы оно не встречалось через каждые 5 минут, превращая простейшие в сущности миссии в длинную пытку отвратительными роликами с небольшими вкраплениями собственно игры.

Кстати о сложности заданий: по привычке поставив *Very Hard*, я был, мягко говоря, удивлен. Мне почему-то казалось, что в этом режиме RTS заставляют думать и держат в напряжении. В Act of War все не так. Здесь просто нет сложных моментов, для решения коих стоит напрягать извилины, а сохраняться вынуждает только потрясающая нестабильность игры, из-за которой регулярно перезагружается компьютер, несмотря на следование всем рекомендациям из readme. Справедливости ради стоит заметить, что до их выполнения сбои происходили в два раза чаще.

Бои в кампании совершенно неинтересны, хотя бы потому, что вы почти всегда имеете гораз-

Технотриллер без ядерной электростанции невозможен!





База террористов.
Разбитые окна прилагаются

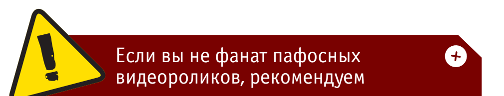
до более мощные войска, чем соперник, и для победы достаточно просто собрать толпу побольше и ткнуть в нужную точку. Если же с первого раза не получилось – не отчаивайтесь, нужно применять секретное оружие: проведите свою армию в место выполнения миссии и не просто наблюдайте за боем, а очень быстро щелкайте по особо надоедливым врагам (во «взрослых» играх это называется микроконтроль) – победа гарантирована. Впрочем, подобные маразматические ситуации в стратегиях не редкость, гораздо больше удивляет тот факт, что, когда вы получаете подкрепление вместе с дополнительным заданием, в десяти случаях из десяти это значит, что достаточно послать на выполнение миссии только новоприбывших, а уж они с ней с блеском справятся. Вопрос на миллион: зачем такие задания нужны? Проблемы при прохождении могут возникнуть лишь у ветеранов RTS, которые, следуя привычным правилам, будут безуспешно пытаться уничтожить ПВО тяжелыми танками, а вертолеты с помощью войск противовоздушной обороны. Здесь все надо делать с точностью до наоборот – так как бронетехника, видимо, низко летает, а авиация перемещается на ходулях.

Впрочем, практически все вышеописанные недостатки совершенно некритичны для скирмиша и мультиплеера, которые в Act of War неожиданно хороши. Нелогичность использования юнитов нисколько не мешает, но стоит поглубже разобраться в тонкостях каждой из противоборствующих сторон, как игра превращается в довольно серьезную тактику, где акцент ставится не только на «мясо», но и на минусы противника. Хотя раш вертолетами и танками потяжелее никто не отменял. Главное отличие от C&C: Generals в том, что пленные, за которых выдаются «премиальные», в многопользовательских сражениях не играют практически никакой роли, так как пехота используется не слишком часто. Широко разрекламированное контртактическое оружие делает геймплей более разнообразным, однако существенных изменений в баланс не вносит. Различия между противоборствующими сторонами, которые достаточно тяжело оценить в кампании, на проверку оказываются весьма существенными. Противники отличаются не только внешним видом, но и массой параметров, что очень сильно влияет на тактику ведения боя. Баланс хоть и не идеален, все-таки довольно неплох, к тому же его наверняка подправят патчами. К сожалению, в скирмише обнаружился еще один минус игры: если в однопользовательском режиме противник ведет себя достаточно адекватно, действуя по четко прописанному сценарию, то в «открытой» схватке АИ хотя и очень агрессивен, но до боли однообразен и для тренированного игрока вообще никаких проблем не представляет.

Кроме новаторского геймплея, который убьет всю серию Command & Conquer разом, компания Eugen Systems также сулила нам великолепное техническое исполнение. В этом она не обманула. Игра выглядит не намного хуже, чем на скриншотах, однако до обещанного видеореализма, разумеется, очень далеко. Все портит жуткая физика, из-за которой создается впечатление, что тяжелый танк весит примерно столько же, сколько багги (а именно – нисколько), что действительности, как вы понимаете, абсолютно не соответствует. Эта невесомость объектов лишний раз подтверждает нашу теорию о летающей бронетехнике. Зато здания в Act of War смотрятся прекрасно: такого количества деталей мы не видели еще ни в одной стратегической игре и вряд ли увидим в ближайшее время.

Звуковое сопровождение не впечатляет – рычание моторов какое-то неуверенное, а реплики персонажей вызывают сомнение в их душевном здоровье. Саундтрек также не обладает ни требуемой энергичностью, ни хоть какой-либо художественной ценностью и по качеству напоминает местное видео. Интерфейс полностью слизан с C&C Generals, поэтому смело может быть назван удобным. Хвала господу, что его не взялись улучшать.

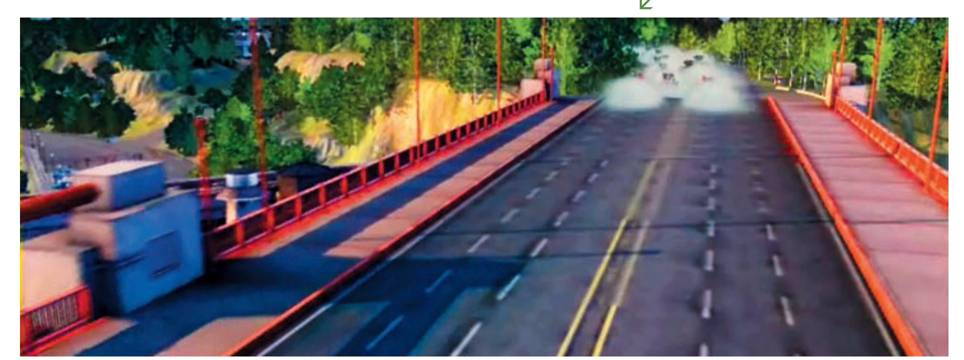
К сожалению, сделать хорошую игру у Eugen Systems не получилось. Практически все элементы, которые разработчики создали сами, а не позаимствовали у детища Electronic Arts, выполнены не самым лучшим образом. В Act of War можно поиграть по сети, а вот сингл трогать не стоит: рискуете получить психическую травму.



Если вы не фанат пафосных видеороликов, рекомендуем

WarHammer 40K: Dawn of War **ДПК 11/2004**
C&C: Generals **ДПК 3/2003**

Вдалеке - пробка
на мосту Golden Gate. Из танков



GameПрофи 2005

Вы считаете себя знатоком компьютерных игр? Докажите!

Вопросы 4-го тура

1 «Lock On: Горячие скалы»

Как называется пушка, установленная на самолет СУ-25Т, и каков ее боекомплект?



2 Назовите имена роботов, сражавшихся в оригинальной One Must Fall 2097 (1994).



3 «Блицкриг. Смертельная схватка IV»

Где расположена штаб-квартира компании Nival?



4 «День Победы II»

Сколько иностранцев были удостоены высшего советского военного ордена Победы? Назовите их поименно.

5 «Человек-Паук 2»

Назовите еще пять знаменитых печатных комикс-сериалов, к которым приложил руку создатель «Спайдермена». Кстати, как зовут этого писателя?

1С:МУЛЬТИМЕДИА



Присылайте ответы с темой сообщения «GameПрофи» электронной почтой по адресу gameprofi@itc.ua до **15 мая 2005 г.** Не забудьте указать в письме свое имя, фамилию, отчество, а также точный почтовый адрес.
За правильный ответ на каждый из пяти вопросов участник получает 5 очков. Бонусные очки начисляются за первый пришедший в редакцию полностью правильный ответ на все вопросы (5 очков) и за самый полный и развернутый ответ (5 очков).
10 дисков с играми «1С:Мультимедиа» разыгрываются случайным образом среди всех читателей, правильно ответивших на все 5 вопросов тура. Крутой геймерский ПК Advantis 6L LE от «Квазар-Микро» в июле получит участник, набравший максимальное количество баллов по итогам пяти туров (январь–июнь).

Правильные ответы на вопросы прошлого тура

1. Капитолий, Палатин, Авентин, Квиринал, Виминал, Эсквилин и Целий **2.** Дуайт Эйзенхауэр **3.** Даг Энгельбарт **4.** 5 **5.** 1908.

Награды для знатоков игр

Каждый месяц – 10 хитовых игр от «1С:Мультимедиа»
Два раза в год – компьютер Advantis GL LE от компании «Квазар-Микро»

КВАЗАР-Микро
www.kvazar-micro.com




калейдоскоп новинок с CeBIT 2005
MOBILITY
№ 5 май 2005
PDA · НОУТБУКИ · СМАРТФОНЫ
ГАРМОНИЧНОЕ РЕШЕНИЕ
Nokia 6681 — передовые технологии в классическом исполнении
ТЕСТИРУЕМ EDGE
первая проба новой технологии
УЗНАЙТЕ ПЕРВЫМИ!
реальные тесты горячих новинок
T-MOBILE MDA COMPACT
миниатюрный Windows-коммуникатор
SAMSUNG SGH-Z130
3G/GSM-терминал с поворотным экраном
PALMONE TREO 650
новейший коммуникатор на базе Palm OS
ITC PUBLISHING
NOKIA

будь мобильным

НА ВСЕ 100%

новый журнал Mobility ежемесячно



Обзоры

В журнале Mobility всегда можно найти самые подробные, актуальные и объективные обзоры мобильных телефонов, КПК, ноутбуков, периферийных устройств и аксессуаров к ним. В свежем номере – эксклюзивные тест-драйвы смартфонов Nokia 6681 и Nokia 3230, 3G/GSM-телефона Samsung SGH-Z130, коммуникаторов palmOne Treo 650 и T-Mobile MDA Compact, мобильных телефонов Samsung SGH-E720 и Panasonic X200.



Услуги

Мы постоянно следим за предложением на рынке услуг сотовой связи и беспроводной передачи данных. В майском номере – горячий отчет о тестировании высокоскоростного сервиса передачи данных на базе технологии EDGE, недавно заработавшего в сети life:).



Мобильный мир

Мобильность – это не только телефон и GSM-подключение. Это целый мир со своим укладом и стилем жизни и лучший мобильный журнал в Украине – всегда на переднем крае моды. В номере – интервью с певицей Светланой Лободой, весенняя коллекция украшений для телефонов, статья о том, как подходят к выбору мобильного телефона мужчины и женщины, и еще много интересного.



Если вам нравится мир, но не нравится жанр, поиграйте в

Deus Ex **ДПК 8–9/2000**
Deus Ex: Invisible War **ДПК 1–2/2004**





Установка многочисленных биомодификаций, похоже, негативно сказалась на умственных способностях главного героя

Заставки в игре очень пафосные

ФОРМУЛА ИГРЫ

Deus Ex – название – все ролевые составляющие = **Project Snowblind**

ПАСПОРТ

Project Snowblind

Жанр first person shooter
Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.projectsnowblind.com

Crystal Dynamics
Американский разработчик, купленный британским издателем Eidos Interactive в 1998 г. Нашим игрокам компания известна в первую очередь своим сериалом Legacy of Kain, который она «перехватила» у Silicon Knights (именно им принадлежит первая часть – Blood Omen: Legacy of Kain).
Игры циклы Blood Omen и Soul Reaver, объединенные в общий цикл Legacy of Kain, Pandemonium, Whiplash
Проекты Tomb Raider Legend
Web-сайт www.crystald.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хороший шутер в стиле Deus Ex, который несколько портит его консольное происхождение

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Увлекательный геймплей; узнаваемая атмосфера

– Устаревшая графика; на Deus Ex игра похожа только внешне

Клановые войны будущего

Сергей Светличный

Внешне Project Snowblind так похож на легендарную Deus Ex, что многие геймеры считают его либо сиквелом, либо, на худой конец, шутером во вселенной Deus Ex. Формально это не так: Project Snowblind не имеет ничего общего с популярной action/RPG. Формально, потому что изначально PS задумывался и создавался именно в таком амплуа, и даже название проект имел соответствующее, Deus Ex: Clan Wars. Однако со временем было решено отпустить эту игру в свободное плавание, и получившийся в итоге Project Snowblind (сразу после изменения концепции он именовался просто Snowblind) роднят с Deus Ex лишь биомодифицированные солдаты, похожий киберпанковский мир будущего, мрачные трущобы, в которых бушуют гражданские войны... мда. Кажется, Crystal Dynamics так и не смогла достаточно далеко уйти от своего прародителя. Во всяком случае, это верно в отношении собственно атмосферы игры, поскольку в геймплее у Project Snowblind с Deus Ex нет абсолютно ничего общего.

Забудьте о мощнейшем сюжете, нескольких вариантах решения практически любой возникающей перед игроком задачи, ролевых параметрах, нелинейности сюжета и т. д. Project Snowblind – шутер, причем даже не тактический, а почти что аркадный. В английском языке есть очень хорошее определение этого типа геймплея – fast paced, русским аналогом которого можно считать «ураганный». Да-да, винтовку в зубы – и вперед трусцой по коридорам, зачищать их от бесчисленных солдат противника. Никакой нелинейности сюжета нет и в помине. Собственно, и самого сюжета... не так чтобы очень много: рассказ об очередном мегаманьяке с супероружием, которого нужно остановить любой ценой, на полноценный сюжет явно не тянет. О многовариантности решения задач тоже лучше не заикаться. Возможность ворваться в комнату через главную дверь или прокрасться в нее через вентиляционную шахту, использовать для облегчения прорыва сквозь превосходящие силы противника временную неуязвимость или ускоренную реакцию – вот, по сути, и весь небогатый выбор, доступный нашему герою.

Теперь о плохом. Project Snowblind пришел на ПК с консолей, и этим сказано многое. Хотя Chronicles of Riddick доказал, что из любых правил бывают исключения и на консолях тоже могут появляться отличные шутеры от первого лица, в данном случае чуда не произошло. Графически Project Snowblind отстал от последних компьютерных шутеров поколения на два (внешне он выглядит ненамного лучше Red Faction 2), система сохранения по чекпойнтам также отнюдь не красит игру (хотя и не портит ее столь сильно, как могла бы), а традиционный консольный интерфейс, занимающий добрую половину экрана, дополняет общую картину.

С другой стороны, все совсем не так плохо. Автоматического восстановления здоровья и нескольких жизней здесь нет. Искусственный интеллект довольно хорош (во всяком случае, с задачей создания батальных сцен между вашим отрядом и солдатами противника он справляется отлично), а богатый выбор оружия и аугментаций, значительно разнообразящих прохождение, грамотный дизайн уровней... просто увлекательный геймплей – в конце концов, все это вместе взятое вполне способно заставить вас пройти игру до конца. Тем более что на Deus Ex она действительно похожа очень сильно – по крайней мере внешне.



Мир будущего. Безрадостное, надо сказать, зрелище

Тот же DOOM, вид с Фобоса

Сергей Светличный

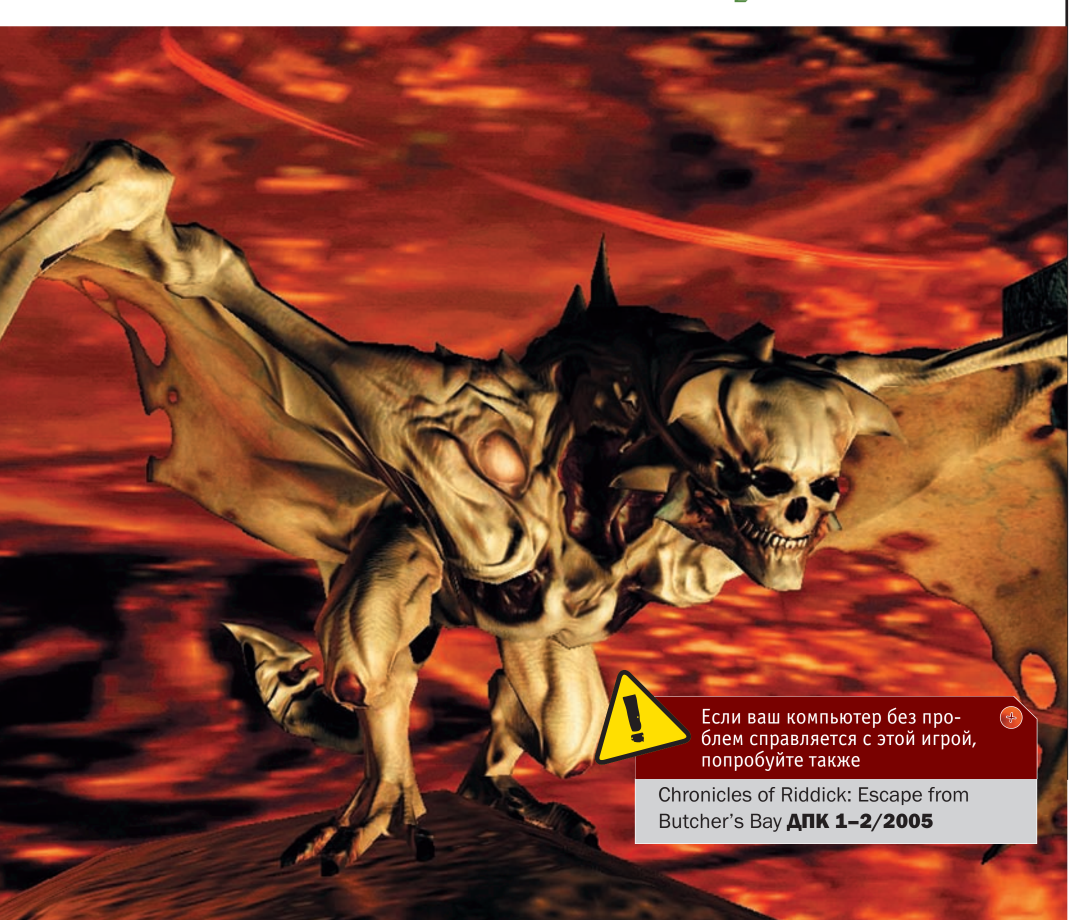
Зло неистребимо. Факт это общеизвестный, потому чудесное спасение доктора Бетругера (или, точнее, того существа, в которое он превратился) в конце DOOM 3 никого не удивило. Таким же предсказуемым было появление add-on под названием Resurrection of Evil – единственным сюрпризом стали неприлично короткие сроки его разработки (чуть больше полугода).

Итак, после событий, имевших место в DOOM 3, прошло два года, и теперь мы играем за другого морпеха, а действие переносится на Фобос, где на очередной базе откапывают останки древней цивилизации, а вместе с ними – и новую порцию приключений на голову нашего главного героя. В конце нас ждет обязательная часть программы в виде путешествия в Ад и уничтожения финального босса, в роли которого теперь выступает тот самый доктор Бетругер.

Как видим, в глобальном плане игра не претерпела никаких изменений. Если же обращать внимание на менее значительные вещи, то тут новшества имеются. «На волю, в пампасы» выпустили пару-тройку новых монстров, нам наконец-то выдали двуствольный дробовик, а вместо Душекуба вручили довольно полезный артефакт (вокруг которого, собственно, и крутится весь незамысловатый сюжет игры), по мере прохождения обрастающий все новыми и новыми способностями (замедление времени, ускорение реакции, усиление наносимого урона и под занавес – неуязвимость). Но самая главная новинка в арсенале морпеха – это Grabber Gun, с его помощью можно бросаться в монстров различными предметами (здравствуй, Gravity Gun из Half-Life 2). Правда, в отличие от своего прообраза, местный Grabber Gun также позволяет захватывать сгустки плазмы, которыми швыряют в вас монстры, и отправлять их обратно – против определенных противников это оказывается очень действенным оружием. Другого применения ему найти не удается – все же по части физики DOOM 3 определенно хуже, чем Half-Life 2, и Grabber Gun это только подчеркивает.

Если же говорить о геймплее в целом, то в этом плане Resurrection of Evil несколько уступает оригинальной игре – продолжение получилось довольно однообразным, не в последнюю очередь из-за явно худшей реализации игрового пространства. Если в DOOM 3 сложнейший внутренний мир марсианской станции был настолько тщательно продуман и детально воссоздан, что его достоверность не вызывала никаких сомнений, то в Resurrection of Evil мы наблюдаем гораздо более схематичную проработку, явно не дотягивающую до уровня оригинала. Впрочем, это вполне закономерно, ведь продолжение было отдано на откуп Nerve Software, в активе которой нет ни одной самостоятельной игры – удивление вызывает скорее тот факт, что им все же удалось создать весьма достойную вещь, которую с удовольствием пройдут многие поклонники DOOM 3.

Финальный босс. Через секунду из его пасти вылезет то, что осталось от доктора Бетругера



Если ваш компьютер без проблем справляется с этой игрой, попробуйте также

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay **ДПК 1–2/2005**



М-да, предыдущий главный герой был явно симпатичнее...

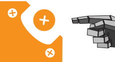
ПАСПОРТ

DOOM 3: Resurrection of Evil

Жанр first person shooter
Разработчик Nerve Software
Издатель Activision
Web-сайт www.doom3.com

Nerve Software
Независимый техасский разработчик, который за шесть лет своего существования отметился лишь работой над Return to Castle Wolfenstein да еще вот этим дополнением к DOOM 3.
Игры Return to Castle Wolfenstein (мультиплеерная часть), Return to Castle Wolfenstein: Tides of War (Xbox)
Проекты нет данных
Web-сайт www.nervesoftware.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



Хоть дополнение и уступает оригиналу, но, тем не менее, игра получилась достойной

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Новое оружие и новые монстры; сравнительно большая продолжительность игры

– По-дизайну уровней игра явно уступает оригиналу; геймплей довольно однообразный

ФОРМУЛА ИГРЫ

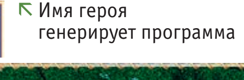
DOOM 3 – id Software = **DOOM 3: Resurrection of Evil**

Двустволка таких монстров просто разрывает на куски



ФОРМУЛА ИГРЫ

Heroes of Might & Magic + масса нововведений = **«Мальгримия»**





Имя героя генерирует программа

Мир «Мальгримии» не очень красив, зато богат событиями

Другие пошаговые стратегии

Heroes of Might & Magic IV **ДПК 5/2002**
Age of Wonders 2 **ДПК 8–9/2002**

ПАСПОРТ

«Мальгримия»
Жанр пошаговая стратегия
Разработчик «Класс А»
Издатель нет данных
Web-сайт www.malgrimia.kh.ua

«Класс А»
Вообще-то харьковская компания «Класс А» занимается не играми, а медицинским лабораторным оборудованием. Однако ее основатель Сергей Прокофьев – легендарная личность. В свое время он в одиночку написал неофициальное продолжение King's Bounty, которое завоевало популярность на территории СНГ, практически вытеснив первую часть с компьютеров пользователей.
Игры King's Bounty 2
Проекты продолжение «Мальгримии»
Web-сайт www.klassa.com.ua

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Очень интересная, но визуально устаревшая стратегия

Графика	★★☆☆☆
Звук	★★☆☆☆
Играбельность	★★★★☆

\+ Потрясающая играбельность; богатство возможностей

– Слабая графика и звук; некоторые недоработки

Похоже, это не простая пехота, а морская



Машина времени

Сергей Галёнкин

После запуска «Мальгримии» сначала кажется, что снова попал в старые добрые времена. Времена 286-х компьютеров с EGA-мониторами и ночных посиделок за Kings Bounty, причем непременно за номером 2. Пошаговые стратегии все еще сильны, и робкие попытки RTS занять лидерство на рынке никто не воспринимает всерьез. Неудивительно, ведь «Мальгримия» – второй игровой проект Сергея Прокофьева, а первым была та самая King's Bounty 2.

Ошибкой будет считать, что игровой процесс не изменился за последние пятнадцать лет. «Мальгримия» куда больше похожа на гибрид третьей и четвертой части Heroes of Might & Magic, чем на King's Bounty 2. Игрок волен содержать нескольких героев и переключаться между ними когда захочет, нанимать огромные армии (размер ограничен уровнем полководца) и производить улучшения в своих поселениях. Более того, можно строить как города, так и замки, причем в любом подходящем для этого месте.

Вообще, градостроительство – одновременно и самая удачная, и самая спорная находка «Класс А». Те, кто хотел бы в духе King's Bounty почувствовать себя странствующим рыцарем, наверняка останутся недовольны. Без возведения замков, к сожалению, не обойтись, ведь солдаты рекрутируются именно отсюда. Конечно, можно нанимать монстров в специально отведенных для этого логовах, но построить из них сильную регулярную армию нельзя. Учтите также, что вам требуются и города, в которых растет будущее подкрепление, и замки, где из него делают настоящих бойцов. К тому же поселения, даже усиленные ополченцами, практически беззащитны, так что без замков не обойтись в любом случае.

Очень понравилась возможность не только апгрейда, но и «перевоспитания» подчиненных, незаменимая в некоторых случаях. Добавьте к этому покупку и улучшение оружия как для героя, так и для солдат – и вы получите действительно широчайшие возможности при игре с живым противником, благо в «Мальгримии» имеется старый добрый hot seat.

В целом игра могла бы стать замечательным способом провести время в ожидании Heroes of Might & Magic V, если бы не ряд весьма серьезных недостатков.

Во-первых, графика. Скажем честно, она ужасна. Вполне понятно нежелание делать трехмерную игру, однако и с 2D у «Класс А» получилось не очень. «Мальгримия» выглядит хуже четвертых «Героев», не говоря уже об эталонной третьей части.

Во-вторых, звук. Если вы принадлежите к той категории пользователей, которые включают MP3-плеер в процессе игры, то проблем нет. Но большинство геймеров все-таки предпочитают аутентичное музыкальное оформление, а здесь оно практически отсутствует.

Честно говоря, мы готовы смириться с этими недостатками, если бы не еще один, к тому же фундаментальный. «Мальгримия» банально не доделана. Нет кампании, нет сюжетных миссий, нет сетевого режима, нет толкового встроенного руководства по многочисленным возможностям игры (хотя обучение реализовано очень неплохо).

Резюмируем. Если вы очень любите пошаговые стратегии «старой школы», то ни в коем случае не пропустите «Мальгримию». Иначе ждите Heroes of Might & Magic V или обновленную версию «Мальгримии» с улучшенной графикой, полноценной кампанией, аутентичной музыкой и т. д. Насколько мы знаем, «Класс А» сейчас как раз занят доработкой игры.

M65

НЕ БІЙСЯ БРУДУ

www.siemens.com/m65



НОВИЙ M65 – МУЛЬТИМЕДІЙНІ РОЗВАГИ НА СВІЖОМУ ПОВІТРІ. ТЕПЕР І У ВУГІЛЬНО-ЧОРНОМУ КОЛЬОРІ.

Вдосконалений захист від води, пилу, ударів та будь-яких погодних сюрпризів. Має великий кольоровий TFT дисплей та інтегровану фото-/відеокамеру. Відтепер у двох кольорах – сірому і вугільно-чорному.

SIEMENS

Офіційні партнери Siemens: АЛЛО (044) 227 05 23 • **АСТЕЛ** 8 800 50 10 110 • **Інтерком** (0482) 37 19 91 • **Менс** (032) 297 71 34 **Мобіком** (044) 459 24 44 • **Мегамакс** (044) 200 00 00 • **СТАР Телеком** (044) 245 00 95 • **Фокстрот-Телеком** (044) 247 7 000

Дізнайтесь більше: 8-800-501-0000. Усі дзвінки по території України безкоштовні



ФОРМУЛА ИГРЫ

Тонны воды + немножко холодного пота = **Cold Fear**

В вашем холодильнике мыши повесились

Темно тут у вас, говорю, не видно ничего

Если вы страдаете морской болезнью, то попробуйте

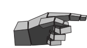
Silent Hill 4: The Room **ДПК 8–9/2004**
Fatal Frame II: Crimson Butterfly **ДПК 1–2/2004**

ПАСПОРТ

Cold Fear

Жанр survival horror
Разработчик Darkworks
Издатель Ubisoft Entertainment
Web-сайт www.coldfeargame.com

Darkworks
Web-сайт www.darkworks.com
Французская компания Darkworks была основана в 1998 г. двумя сотрудниками Verity. В течение трех лет со дня создания она работала лишь над одним проектом – Alone in the Dark IV: The New Nightmare, – после чего не подавала признаков жизни вплоть до анонса Cold Fear в октябре прошлого года. Будущие проекты покрыты сплошным мраком.
Игры Alone in The Dark IV: The New Nightmare
Проекты нет данных



ВЕРДИКТ 

Глупо и совсем не страшно. Идея хорошая, но реализована плохо

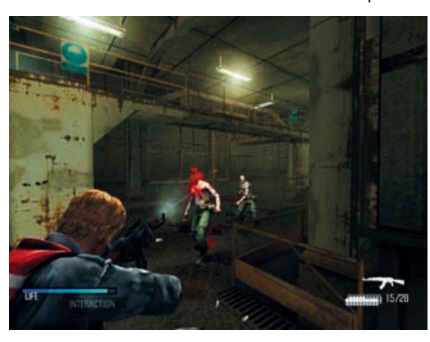
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



+ Неплохая графика; грамотный русский

– Слабый сюжет; отсутствие horror-составляющей; неподконтрольная система сохранения

Зомби можно убить только выстрелом в голову. Или, на крайний случай, повалить его на землю и затоптать. Серьезно



Холодное мертвое море

Дмитрий Шишов

Основной жанровый импорт с консолей на настольные компьютеры –боевики и survival horror. И если первые в последнее время появляются буквально как грибы после дождя, то ужасами нас потчуют нечасто. Тем более обидно, когда вместо обещанного щекотания нервов мы получаем лишь толпу голодных зомби с мясницкими топорами. А нам, чтобы оправдать название жанра, предстоит выживать в худших традициях потомков Crimsonland, прокладывая дробовиком себе путь сквозь бесконечные запутанные коридоры к спасительной зеленой табличке с надписью «Выход».

Студия Darkworks после трехлетнего творческого кризиса, ставшего результатом многолетней разработки survival horror игры Alone in the Dark IV, решила не изобретать велосипед и сесть дважды в одну и ту же лужу, анонсировав в прошлом году horror-action Cold Fear. Сотруднику береговой охраны США Тому Хенксу (это оригинальный Henks, а не голливудская звезда Hanks, почувствуйте разницу) поручается обследовать дрейфующее в штормящем Беринговом море русское китобойное судно «Дух Востока». Поднявшись на борт, Хенкс и его команда обнаруживают напуганных, но весьма агрессивных матросов, которые, грязно ругаясь, убивают всех членов спасательного отряда, кроме нашего героя. В процессе уничтожения невоспитанных русских Том понимает, что на корабле происходит что-то очень странное. Позже он выясняет, что судно обслуживало буровую платформу, где под прикрытием добычи нефти проводились генетические эксперименты по созданию непобедимой советской армии из полумертвых (в прямом смысле) солдат. Для этого были выведены специальные организмы, которые, попадая в человеческое тело, приводили к необратимым мутациям. И вот наш герой, будучи единственным сознательным гражданином на многие морские мили вокруг, по настойчивой просьбе ЦРУ отправляется с корабля, простите, на платформу.

Из всего вышесказанного может сложиться впечатление, что в игре присутствует мало-мальски приличный сюжет, хоть и содранный подчистую с Resident Evil. Однако ничего хорошего в итоге у разработчиков не получилось. Все встречаемые Хенксом персонажи, которые, по идее, должны объяснять нам, что, собственно, происходит, моментально погибают, и разбираться приходится самостоятельно. А для этого герой вынужден носиться по палубам и коридорам, выискивать подходы к закрытым дверям и при этом прорываться сквозь толпы врагов.

Однако есть и позитивные стороны в этом ужасе. Например, весьма пристойная графика. Игра света и тени, буйство стихии создают должную атмосферу, которая, к сожалению, сходит на нет из-за отсутствия действительно страшных моментов. Ну и конечно же, следует отметить безупречно правильную постановку русской речи (боже, какие здесь ругательства!) – «Акелле» фактически нечего переводить.

Во всем остальном игра едва ли дотягивает до твердой «тройки», а отсутствие вразумительной системы сохранения не способствует ее прохождению, пусть даже оно и не займет у вас много времени. А если вы все же захотите окунуться в события игры, мой вам совет – захватите сухое полотенце. Уж чего-чего, а воды в Cold Fear много.

Минздрав предупреждает

Янош Грищенко

DrivЗr шел к прилавкам магазинов долго и помпезно. Reflections не жалела ни сил, ни денег на раскрутку проекта, так как ближайшего соперника ее детища, хулиганский сериал Grand Theft Auto, надо было победить любой ценой. Именно поэтому в ходе игры не покидает ощущение, что практически весь бюджет потрачен на найм голливудских звезд первой величины: Майкла Мэдсена, Микки Рурка и Мишель Родригез. Вот если бы еще денег на дизайнеров и программистов хватило...

Но, увы, дорогие друзья, не хватило. А потому и выглядит DrivЗr, словно захудалые бюджетные игры от безымянных разработчиков, имеющих привычку шарить ночами по мусорным бакам в грязном залатанном одеянии. Чисто визуально перед нами продукт пятилетней давности, пестрящий малополигональными объектами, уродливыми швами между текстурами и деревьями, способными вызвать эпилептический припадок даже у здорового человека. Спецэффекты же вообще лучше убрать, чтобы не травмировать психику детей. Несколько городов, которые присутствуют в игре (один меньше другого), навевают сплошную тоску. Ибо вяло перебирающие электронными ножками пешеходы, населяющие их, совсем не смахивают на живых. Не покидает ощущение, что дома – это декорации из другого спектакля, а вон тот злодей с автоматом – не актер вовсе, а невесть откуда взявшийся сантехник, но вскоре придет постановщик и все расставит по своим местам.

Но нет, милые читатели, эти надежды обманчивы. Унылые, однообразные миссии, фанатично набитые невероятным количеством скриптов, не вызывают ничего, кроме ненависти. Если оппонент в соседней машине должен доехать до определенного места, то как бы вы ни старались, догнать его все равно не сможете, а даже если и догоните, то после удара ваш автомобиль отскочит от него на десяток метров, словно футбольный мяч от стены. Более того, некоторые миссии скопированы прямиком из GTA: например, где нужно ехать не медленнее определенной скорости, так как в машине находится бомба.

О кинематографических погонях и трюках первой части Driver можно забыть. Здесь нет и капли зрелищности, разве что от сильного удара отвалится колесо. Играть с геймпадом, оказывается, решительно нельзя (это было ясно еще со времен версии для PlayStation 2, вышедшей в прошлом году), так как прохождение заданий «на ногах» превращается в сущий ад. Наверное, именно для таких миссий разработчики предусмотрели немаленький арсенал оружия, но для борьбы против местного искусственного (анти)интеллекта сойдет и самый захудалый пистолет. Неплохое впечатление о себе оставляют лишь весьма недурственные ролики да пресловутая озвучка ключевых персонажей, над которой работали известные актеры.

В остальном же DrivЗr представляет собой дорогой второсортный продукт с отвратительным игровым процессом и массой ошибок. Reflections Interactive с громким всплеском села в лужу, а из-под крылышка Atari вышел очередной «несъедобный» продукт. Любителям игр в подобном жанре мы можем посоветовать только одно: дождитесь начала лета. Явление народу Grand Theft Auto: San Andreas сулит невиданные доселе зрелища.

P.S. Примечательный факт. Майкл Мэдсен, известный многим читателям по таким фильмам, как Reservoir Dogs и Kill Bill, принимает участие в работе над играми не в первый раз. До DrivЗr этот актер успел засветиться в True Crime: Streets of LA и, что самое смешное, в Grand Theft Auto III.



Наверное, детективу Таннеру больно



Набережная в Майами, знакомая многим по GTA: Vice City

ПАСПОРТ

Driv3r

Жанр аркада
Разработчик Reflections Interactive
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/driv3r

Reflections Interactive
Спустя шесть лет Reflections выпустила третью часть своей нашумевшей игры Driver. Занятный факт: Driver 2 никогда не появлялся на PC, а был изначально предназначен для PlayStation. Впрочем, этим разработчикам из Ньюкасла стоило бы более серьезно подходить к созданию продукции, учитывая их четырнадцатилетний опыт в игровой индустрии.
Игры Shadow of the Beast 1–3; Destruction Derby 1–2; Driver 1–3 и др.
Проекты не объявлены
Web-сайт www.atari.com/driv3r



Линии на экране – это, стало быть, дождь





Несмотря на то что наш герой – полицейский, коллег по цеху он не жалует



Пейзаж не особо впечатляет

ВЕРДИКТ ★★★★★

Не игра, а форменное, можно сказать, издевательство

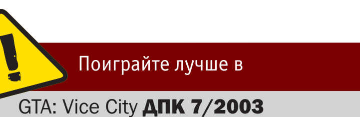
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Ролики; голоса известных актеров

– Геймплей; графика; миссии; засилье скриптов

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Driver + равнение на GTA) × уйму недостатков = **Driv3r**



Поиграйте лучше в

GTA: Vice City **ДПК 7/2003**
GTA: San Andreas (PS2) **ДПК 12/2004**



Если Stolen вас разочаровала, рекомендуется восстановительная терапия в виде

Thief: Deadly Shadows **ДПК 7/2004**
Splinter Cell: Pandora Tomorrow **ДПК 5/2004**

Аннушка поймана на горячем

«База! Совершаю мягкую посадку на лысого охранника!»

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Thief: Deadly Shadows + Splinter Cell: Pandora Tomorrow) – все очарование = **Stolen**

ПАСПОРТ

Stolen

Жанр stealth action
Разработчик Blue 52
Издатель Hip Interactive
Издатель в СНГ «Акелла»
Web-сайт www.blue52.co.uk/stolen/stolen.htm

Blue 52
Офис компании находился в Лондоне. Именно там и сооружали разработчики свой дебютный проект Stolen, одновременно анонсировав FPS-игру Deadlight для ведущих консолей. Однако дела у Blue 52 пошли плохо, что и привело к закрытию студии в марте 2005 г. Большинство ее сотрудников перешли в новую компанию Curve Games Studios.
Игры нет
Проекты Deadlight
Web-сайт www.blue52.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Неудавшееся новое слово в жанре

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Иногда играть становится интересно, правда, ненадолго

– Неудобное управление; своенравная камера; простой сюжет

Сексуально-угловатая королева преступного мира



Вороватая Романов

Богдан Бондарь

Как сделать продаваемую игру? Следует направить свои стопы в близлежащую точку по продаже игрового материала и посмотреть, что нынче пользуется популярностью у целевой аудитории. Затем остается из всех успешных продуктов выделить положительные моменты, слепить это все в одну кучу, украсить сверху изюмом собственного производства и можно с блаженным чувством праведной усталости упасть в кресло, достать калькулятор и подсчитать баснословные барыши.

Именно так, поглощая за завтраком овсянку, размышляли мудрые сотрудники компании Blue 52. После непродолжительных споров о кандидатурах на заимствование выделили Гаррета, Сэма Фишера и Принца Персидского. Жанр «проникновение со взломом» родился сам собой, а на главную роль утвердили обворожительную воровку с загадочным именем Аня Романов. Закончив столь блистательный мозговой штурм, команда метнулась к производственным мощностям и через небольшой отрезок времени игра про ловкость рук приехала на полки магазинов.

После нажатия кнопки *New game* первым делом понимаешь, что раскрытия глубин личностей персонажей нам не предоставят. Существует подвижная и гибкая воровка в неоново-синих очках, наличествует дружественный дядька, сидящий в штабе, наблюдающий за каждым движением гражданки Романов и время от времени помогающий советом, присутствует мокрая крыша небоскреба, где и начинается игра. Больше ничего не рассказывают, извольте пойти и обворовать музей. Делаем пару шагов и открываем еще одну нелицеприятную особенность игры – компьютеры, на которых она работала бы с должной частотой смены кадров, установлены только в центре управления полетами NASA. Нам же, простым смертным, приходится уменьшать настройки до минимума и даже после этого пытаться получить удовольствие от цифры 15 fps. Следующей в очереди неудач идет графика, какова, будучи гостьей из консольного царства, не дотягивает до звания «современное ПК-изображение», хотя, надо признать, некоторые ее фрагменты смотрятся довольно неплохо. Потом показывают себя нерациональная камера и, в нагрузку, неудобное управление. Однако хватит брюзжать по мелочам, что же собой представляет сама игра?

Геймплей сводится к совмещению пробежек по крышам, акробатических прыжков по трубам, балансирования на карнизах, проскальзывания за спиной у туповатых охранников. Аньта Романов использует очки ночного видения, обладает великолепной способностью определять по звуковым волнам, что происходит за плотно закрытой дверью, умеет работать отмычками, как заправский хакер взламывает компьютеры врагов, при необходимости берется за сварочный аппарат. Воровка активно задействует пистолет, стреляющий звуковыми приманками, электромагнитными излучателями, которые выводят из строя камеры видеонаблюдения, «жучками», отображающими перемещение и угол обзора охранников. Стоит признать, что поначалу все это выглядит довольно заманчиво. На самом же деле играть интересно от силы полчаса. Ситуация лишь усугубляется консольной системой сохранений, которая вынуждает проходить один и тот же сложный отрезок по двадцать раз.

В итоге нам не остается ничего другого, кроме как признать, что западные журналисты чрезмерно лукавили, предрекая Stolen успех. Мы же так коварно обманывать своих читателей не собираемся и советуем пропустить эту игру, если вы не любите издеваться над собственной нервной системой.

ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ ДЕМОКРАТИИ

Ростислав Панчук

Потрясающе аддиктивная игра в стиле shoot'em all, написанная на Flash. Похоже, ребята из PopCap Games нашли тот самый рецепт создания идеальной аркады, приправив ее немалой дозой стеба и юмора. Один только просмотр вступительного интро (с Че Геварой на заднем плане) вызывает слезы умиления: огромные полчища Советов готовятся захватить самую демократическую страну в мире. Последняя надежда генералов – секретное супероружие под кодовым названием «атомный танк». На нас же, в лучших традициях американского кинематографа, возложена почетная миссия истребить всех супостатов в одиночку. Приступим?

Разработчики вдоволь поиздевались над закостенелыми стереотипами в головах «буржуев» о шестой части суши. Чего только стоят области Страны Советов, где мы будем воевать – Vodkavania, Dicta-Stroika, Antagonistan, Killingrad (весьма прозрачный намек, не правда ли?). Что уж говорить о составе их ВВС: начиная с авиатехники вроде Romanov Attack Satellite, Shiznik Delta Fighter, Barskov Munitions Blimp (аналог «Кирова» из Red Alert 2) и завершая монструозным бульдозером Shovak Buldozer (к слову, очень опасная штука, уничтожайте немедленно).

В игре поначалу все довольно легко, и особых проблем при прохождении того или иного этапа не возникает, но в дальнейшем, когда плотность «совков» на единицу площади начинает превосходить все разумные пределы, без отработанных навыков и специальных апгрейдов никак не обойтись.

Боссы в конце миссий весьма и весьма интересны, а естественную убыль ядерных боеголовок и силового поля регулярно восполняет сердобольное командование, сбрасывая их на транспортном вертолете. Тем не менее играть, особенно в последних миссиях (а в Heavy Weapons их всего 19), довольно тяжело, и с наскока преодолеть их вам вряд ли удастся. Так что оттачивайте свое мастерство, и да пребудет с вами демократия!





ПАСПОРТ

Heavy Weapons Deluxe 1.0

Жанр аркада
Разработчик/издатель PopCap Games
Web-сайт www.popcap.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепная игра для любителей пострелять



+ Геймплей; стеб и юмор на каждом шагу; система апгрейдов



– Игра довольно короткая

В ДАЛЕКОМ, ДАЛЕКОМ КОСМОСЕ...

Ростислав Панчук

Прекрасная иллюстрация того, что shareware-игры не ограничиваются лишь банальными арканоидами или тетрисами и могут ни в чем не уступать своим «старшим» собратьям. StarScape – гремучая смесь из аркады, RPG и стратегии, бережно перенесенная в открытый космос. Завязка игры довольно стандартная – во время путешествия в гиперпространстве на межзвездную экспедицию землян нападают злобные алиены, почти весь экипаж исчезает, а вместе с ним – и добрая половина оборудования. Вы – единственный выживший пилот, по совместительству сборщик ресурсов и защитник станции.

Мир StarScape состоит из пяти больших зон, каждая из которых, в свою очередь, содержит множество локаций, соединенных между собой гиперпространственными воротами. Задание игрока – посетить их все, собрав столь необходимые ресурсы и истребив полчища врагов. Весьма оригинально реализована и добыча полезных ископаемых – при уничтожении астероидов, в обилии встречающихся в каждой локации, из них вылетают кристаллы трех типов. Собрав их определенное количество, можно отремонтировать и проапгрейдить свой аппарат новым оружием, получить улучшенную новую броню, увеличенный корпус etc., и главное – оборудовать по последнему слову техники космическую станцию, вначале полностью беззащитную перед врагом. Алиенов же различного калибра более чем достаточно – от мелких истребителей до эсминцев, харвестеров и монстроидальных космических баз-авианосцев. Боссы в конце миссий прилагаются.

Резюмирую. Если вам нравятся «большие» космические игры, а за аркадами любите отдохнуть после рабочего дня, обязательно попробуйте StarScape. Если доступных в демо-версии локаций оказалось мало, не спешите тратить $25 – не так давно компания 1С локализировала и издала StarScape у нас под интригующим названием «Космическая одиссея». Присоединяйтесь!



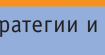
ПАСПОРТ

StarScape 1.4d

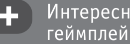
Жанр микс
Разработчик/издатель Moonpod
Web-сайт www.moonpod.com



ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличный микс из аркады, стратегии и ролевой игры



+ Интересная концепция; затягивающий геймплей



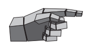
– Архаичное для современных LCD-мониторов разрешение 800×600

ПАСПОРТ

Сериал «Рыбка Фредди»

Жанр детский квест
Разработчик Humongous Entertainment
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Булат»
Web-сайт нет данных

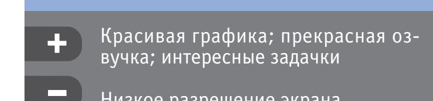
Humongous Entertainment
Когда-то независимая компания занималась исключительно созданием детских развлекательных и образовательных продуктов, которые и сделали ей имя. Однако позже студия была приобретена Infogrames (теперь ATARI) и сейчас выполняет буквально все, что прикажет руководство корпорации. Интересно, что выходцы из Humongous Entertainment основали Cavedog, ответственную за сериал Total Annihilation и Hulabee, которая создает замечательные shareware-игры.
Игры сериалы «Пижама Сэм», «Агент Лис», «Рыбка Фредди», «Автомобильчик Бип-Бип», Backyard Baseball, Backyard Football и т. д.
Проекты нет данных
Web-сайт www.humongous.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличные детские квесты

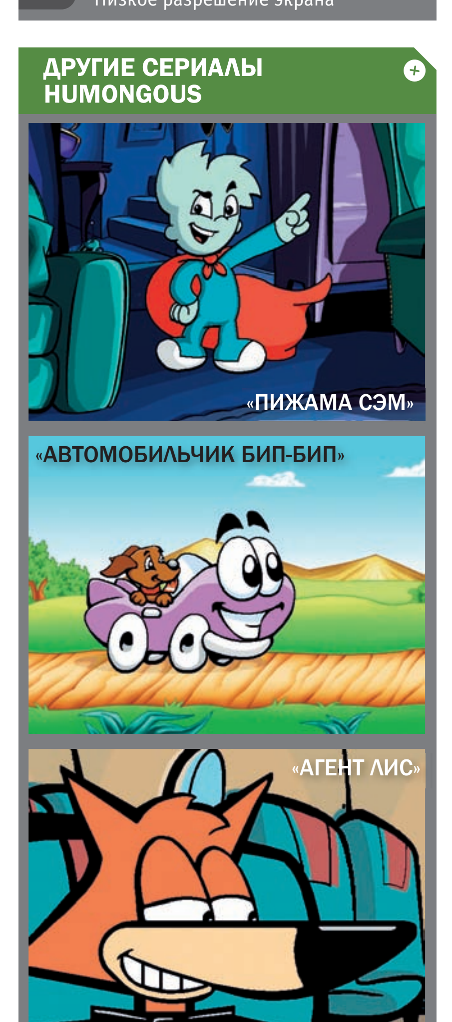
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Локализация	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Красивая графика; прекрасная озвучка; интересные задачки

– Низкое разрешение экрана

ДРУГИЕ СЕРИАЛЫ HUMONGOUS



На крючке

Алина Жигунова

«Нельзя позволять неокрепшему дитяти больше 15 минут в день находиться перед Ужасно-Излучающим-Экраном-Монитора, – убеждены некоторые родители. – Тем более что завтра ему с самого утра нужно быть на призывном участке». «Ничего страшного, если наш сын немного посидит за компьютером после полуночи, заигравшись в DOOM 3, – полагают другие. – По крайней мере, ему будет о чем поболтать с друзьями в детском саду. И мы абсолютно уверены, что его энурез, который появился после Silent Hill, связан с подавлением суперэго в младенчестве».

На самом деле во всем следует придерживаться золотой середины. Для детей дошкольного возраста и младших школьников существуют специальные игры и даже целые игровые сериалы. Устанавливая их, вы можете быть спокойны за ранимую психику любимого чада: оно не увидит там ни фонтанов кровищи, ни малоодетых клонов Памелы Андерсон.

Замечательным примером хорошей детской игры может служить сериал из шести частей о приключениях рыбки Фредди. Неизменно счастливая и постоянно улыбающаяся (что подозрительно для взрослых, но вполне естественно для ребенка) Фредди и ее лучший друг Лютер начали свои похождения в далеком 1994 г. с расследования «Дела о морской капусте». Конечно, в то время они не были еще такими симпатичными (сказался тогда отличались добрым нравом и хорошим чувством юмора. В общем, у Humongous получился спокойный, незлой и увлекательный детский квест. Стоит заметить, что в те годы компьютерные игры для дошкольников отсутствовали как класс – разработчики ориентировались преимущественно на подростков и взрослых. Успех «Рыбки Фредди» вдохновил многочисленных подражателей, и теперь у маленьких пользователей ПК нет недостатка в интересных играх.

Украинские дети долгое время были лишены радостей общения с самой знаменитой компьютерной рыбкой. Да, отечественные пираты

делали жалкие попытки перевести сериал на русский язык, однако то, что у них получилось в итоге, страшно показывать ребенку. Уж больно корява была локализация, выполненная «профессиональными программистами». К счастью, за дело взялись издательский тандем «Руссобит-М»/GFI и донецкая компания «Булат». Результат превзошел самые смелые ожидания. Булатовцы не просто сделали качественный перевод всех текстов, шуток, каламбуров и песенок (а их в игре ой как много), но и везде, включая ролики, заменили английские надписи русскими.

В чем же секрет популярности «Рыбки Фредди»? Кроме замечательной рисованной графики в духе классических анимационных фильмов Диснея, в игре имеются очень хороший сюжет, отличный юмор и доступные задания. Последнее крайне важно для детей, ведь не каждый ребенок может понять извращенную логику создателей традиционных квестов. Да что там, не всякий здравомыслящий взрослый на это способен. А в нашем случае даже самые маленькие игроки, не освоившие еще мышку и клавиатуру, могут давать советы (причем правильные) родителям по поводу прохождения игры.

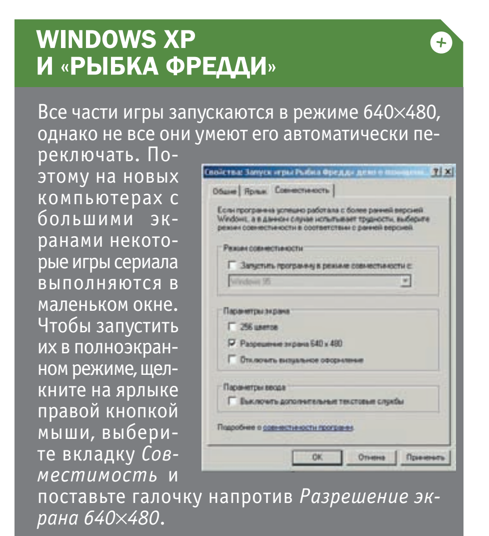
Чтобы не расстраивать малолетнюю аудиторию, в «Рыбке Фредди» совершенно отсутствуют насилие и жестокость. Даже классические мини-игры подверглись обновлению. Так, в местном варианте «Морского боя» вместо того, чтобы топить корабли, нужно кормить фруктами стайки маленьких рыбок. А чтобы развеселить ребенка, почти все элементы изображения реагируют на щелчок мышью забавной анимацией или песенкой. В «Школьном призраке» музыкальные номера исполняют абсолютно все герои – своеобразный реверанс в сторону «Призрака оперы».

Невысокая сложность компенсируется многовариантностью прохождения. При повторном расследовании очередного дела преступником может оказаться совершенно иной персонаж, да и способ решения проблемы будет другим.

Как мы постепенно прививаем ребенку любовь к книге, начиная с Барто и Маршака, так и первые шаги в мире компьютерных развлечений следует делать вместе с детскими играми. А мочить террористов в виртуальных сортирах – забава для людей постарше. Лет эдак тринадцати.

WINDOWS XP И «РЫБКА ФРЕДДИ»

Все части игры запускаются в режиме 640×480, однако не все они умеют его автоматически переключать. Поэтому на новых компьютерах с большими экранами некоторые игры сериала выполняются в маленьком окне. Чтобы запустить их в полноэкранном режиме, щелкните на ярлыке правой кнопкой мыши, выберите вкладку *Совместимость* и поставьте галочку напротив *Разрешение экрана 640×480*.





Представляете, эти строители таки действительно придут!

Игровые сериалы для детей

- «Простоквашино»
- «Петрович»
- «Скуби-Ду!»

ВСЕ ИГРЫ О РЫБКЕ ФРЕДДИ

- «Дело о морской капусте»
- «Дело о школьном призраке»
- «Дело о похищенной раковине»
- «Дело о Банде Соленого Ущелья»
- «Дело о Чудовище из Коралловой Бухты»
- «Тайна Океана»



«Дяденька клоун, а почему у тебя такое рыбье лицо?»



Как ни странно, баклан их не съест



Осьминожья бабушка вяжет носки в четыре раза быстрее обычной

ФОРМУЛА ИГРЫ

Несложные задачки + добрый юмор + классическая анимация = **сериал «Рыбка Фредди»**

«Бип-Бип выступает в цирке»/Putt-Putt



Жанр детский квест
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Булат»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Творческое наследие ныне закрытой студии Humongous Entertainment не заканчивается сверхпопулярным сериалом о рыбке Фредди. Логично рассудив, что все дети разные и интересы у них, соответственно, тоже разные, компания делала похожие по идеологии игры, но с непохожими персонажами и уникальными сюжетами.

Так, для маленьких любителей автомобилей, которых не привлекают обитатели подводного царства и супергерои, Humongous выпустила сериал об автомобиле Putt-Putt, переведенный на русский как «Бип-Бип». Традиционно для студии игра очень качественная, с замечательными анимированными героями, массой шуток и интересными задачками.

Перевод «Бип-Бип выступает в цирке», как и многих других разработок HE, сделала донецкая компания «Булат», причем на привычно высоком уровне. Перерисованы все надписи, переозвучены все песенки, стихотворения и каламбуры. Голоса актеров подобраны как нельзя лучше, а в текстах нам не удалось найти ни одной ошибки. Твердая «пятерка»!

«Возвращение на таинственный остров»/ Return To Mysterious Island



Жанр адвентюра
Издатель «Руссобит-М »
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

У французских (а также франко-украинских) разработчиков появилась мода на адвентюры, навеянные произведениями Жюля Верна, с сюжетами, лишь тематически связанными с книгами знаменитого писателя конца XIX века. Интересно, что в большинстве из них в качестве главного героя выступает представительница прекрасного пола, вспомните хотя бы «Путешествие к центру Земли» от Frogwares.

Похожая ситуация наблюдается и в «Возвращении на таинственный остров». В результате кораблекрушения симпатичная искательница приключений Мина попадает как раз туда, где разворачивалась «робинзонада» Сайруса Смита и его друзей и где нашел свое последнее пристанище капитан Немо. Это, конечно, очень странно, поскольку, как всем известно, Жюль Верн уничтожил остров, но разработчикам игры такое несоответствие не помешало создать весьма интересную и красивую адвентюру, сохранив в ней дух литературного источника.

Перевод выполнен грамотно и достаточно адекватно. Актерская игра сдержанна, а впрочем, излишняя эмоциональность здесь и не требуется.

«Джек Потрошитель»/Jack The Ripper



Жанр адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Практически все продукты из каталога канадской компании Dreamcatcher и ее адвентюрного подразделения The Adventure Company рано или поздно появляются у нас в виде официальных локализаций. Другое дело, что на одну-две действительно качественные игры приходится по несколько халтурных поделок.

Как вы помните, в рецензии оригинального «Джека Потрошителя» мы отзывались о данной игре в не слишком хвалебном тоне. И правда, многие хорошие идеи, лежавшие в основе этой криминально-мистической истории, были сведены на нет погрешностями исполнения. Досталось на орехи и графике, и интерфейсу, и качеству квестовых задач.

Зато локализаторам следует сказать большое человеческое спасибо за проделанную работу. От их зоркого глаза не укрылась ни одна мелочь. Все документы (газеты, полицейские справки и т. п.) переведены и визуально выдержаны в стиле оригинала, постеры и вывески также перерисованы. И кроме всего прочего, песни, которые поет «ирландский соловей» Эбигейл, исполнены актрисой из театра «Современник».

«Запретная зона»/Restricted Area



Жанр action/RPG
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Попытки сделать Diablo в sci-fi или киберпанковском окружении до последнего времени не увенчались успехом. Дело в том, что практически все оружие в современном мире и в будущем – дистанционного действия, и кроме как в Diablo, реализовать его более или менее нормально разработчикам до сих пор не удавалось. У авторов Restricted Area это почти получилось. Заменив броню и магические камни киберимплантами и микропрошивками, а луки и арбалеты автоматами и ружьями, добавив умения управлять роботами и входить в Матрицу, немцы из Master Creating сделали... правильно, Diablo – в недалеком будущем. Тот же город с торговцами, те же генерируемые подземелья и масса оружия с префиксами и суффиксами. Одним словом, урок Blizzard пошел немцам впрок. Правда, геймплей в итоге оказался несколько однообразным, но что вы хотите от клона Diablo?

Перевод можно признать вполне качественным, хотя особого впечатления он не производит. Чистенько, но как-то мертво. «Четыре», одним словом.

«Каратель»/The Punisher

Жанр third person shooter
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

Шутер от третьего лица по мотивам комиксов про Карателя получился дешевой подделкой под Max Payne и в свое время удостоился у нас соответствующей рецензии. Вялый, однообразный геймплей, примитивнейшая система подачи сюжета, нулевой уровень искусственного интеллекта... В общем, играть в «Карателя» стоит лишь ради имеющейся в нем жестокости (естественно, если вас эта самая жестокость интересует больше, нежели собственно игровой процесс).

Локализация оставляет двойственное впечатление. Видно, что в «Руссобит-М» со всей ответственностью подошли к переводу речи преступников, и если говорить о текстах, щедро сдобренных блатным жаргоном, то здесь претензии в основном лишь к обилию особо крепких выражений без единого упоминания об этом на обложке, да временами к кривоватому построению фраз. А вот звук вызвал гораздо больше недовольства: утрированные интонации бандитов и абсолютно непрофессиональная озвучка копов превращают игру в пародию на полицейский боевик.



«Тень вампира. Ночной охотник»/Dark Vampires

Жанр тир
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★☆☆☆☆

Честно говоря, нам не совсем понятно, зачем издателю нужно было переводить диски на тираж этой игры – ведь даже самый последний разработчик shareware-игр постеснялся бы выложить подобное недоразумение у себя на сайте.

Скриншоты на обложке могут ввести вас в заблуждение – на самом деле это не шутер от первого лица, а типичный компьютерный тир (игрок стоит на месте как вкопанный, а из управления доступны лишь стрельба и поворот вокруг оси).

Рассказывать о «Тени вампира» цензурными словами очень тяжело, поэтому будем кратки. «Множество разнообразных локаций, кишащих бледнокожими отпрысками тьмы» (так написано на обложке) на поверку оказываются тремя уровнями с убогой трехмерной графикой и несколькими моделями «вампиров», которых бы постыдился любой профессиональный художник. Ну а вся локализация свелась к переводу немногочисленных пунктов меню и экранов загрузки – в общей сложности мы насчитали целых 28 слов.



«Человек-Паук 2»/Spider-Man 2

Жанр action/adventure
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

В линейке игр, о локализациях которых фирма «1С» договорилась с одним из лидеров мирового рынка компанией Activision, кроме безусловных хитов вроде DOOM 3 и Rome: Total War, имеются и вот такие бездарные продукты.

Мы уже не раз говорили, что PC-варианты игр по киноблокбастерам делаются по остаточному принципу: все силы направляются на консольные версии, а вариант для ПК разрабатывается «для галочки».

Все компоненты, требующиеся для второго «Человека-Паука», имеются в полном комплекте – сам Питер Паркер/Человек-Паук, Доктор Ок и прочие. Скакать на паутине, ползать по стенам домов, драться с врагами Спайдермен умеет. Выполнять какие-то задания, выдаваемые закадровым голосом, – тоже. А, собственно, больше ничего и не нужно.

Как вы поняли, самым правильным определением этой игры будет «никакая». Что касается локализации, то она сделана вполне добротно, хотя во вступительном и межмиссионных роликах озвучка осталась английской, и они сопровождаются русскими титрами.



«Call of Duty: Второй фронт»/Call of Duty: United Offensive

Жанр FPS
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Gray Matter Studios просто не могла не выпустить дополнение к своему, надо сказать, весьма удачному шутеру Call of Duty. United Offensive (именно так звучит приставка в названии аддона) продолжает дело, начатое предшественником, разрешая игроку поучаствовать в борьбе против немецких оккупантов на стороне союзников и, что немаловажно, Советской Армии. Не отказались разработчики и от воссоздания известных исторических сражений. Если в оригинальной игре можно было стирать подошвы ботинок об асфальт в Сталинграде или Берлине, то в CoD:UO – принять участие и в сражениях под Бастонью, и в боях за Харьков.

Локализация, за которую ответственность несет компания «1С», оказалась выше всяческих похвал. Заметно, что актеры, озвучившие персонажей, старались вовсю, даже варьируя интонации в зависимости от происходящих событий. Одним словом, перевод, как устный, так и текстовый, отличный, несмотря на мелкие недостатки.



Freedom Force vs. The 3rd Reich



Жанр стратегия

Издатель «Новый Диск»

Локализатор «Никита»

Игра ★★★★★

Локализация ★★☆☆☆

Продолжение юмористической стратегии о супергероях оказалось вполне достойно оригинала. Борьба группы американских сверхчеловеков против советских, немецких и прочих нехороших мегазлодеев вышла смешной, интересной и на удивление играбельной.

К сожалению, локализация, выполненная компанией «Никита» в рекордно сжатые сроки, сделана из рук вон плохо. Создается впечатление, что все тексты в игре переводились автопереводчиком, да так и не были откорректированы. Ошибки встречаются постоянно: от банальной путаницы с полом действующего лица до несогласованности слов в предложениях и полного отсутствия смысла. Похоже, ребята из «Никиты» так и не удосужились запустить Freedom Force vs. The 3rd Reich по окончании работ над ее переводом. А зря, потому что несуразности начинаются буквально с первой миссии.

С другой стороны, актеры играют потрясающе. Голоса подобраны чрезвычайно удачно, даже злодеи с их карикатурным произношением не подвели.

Full Spectrum Warrior



Жанр тактический action

Издатель/Локализатор «Руссобит-М»

Игра ★★★★★

Локализация ★★★☆☆

Локализация Full Spectrum Warrior вызывает недоумение: как можно было отнестись к переводу настолько замечательной игры так несерьезно? Честно говоря, «Руссобит-М» сильно нас удивила. В столь обласканном игровой прессой продукте на русском языке вы найдете только меню да субтитры, дублирующие бойкую английскую речь. Без сомнения, текст перевода достаточно хорош, но ведь хотелось бы получить и соответствующее озвучивание персонажей. Тем более что диалогов в игре немало. С чем связано подобное отношение со стороны локализаторов к FSW – неизвестно, но нам кажется, что она этого явно не заслуживает.

Ведь согласитесь, что не каждый день можно поиграть в настоящий симулятор для военных. К тому же с очень увлекательным игровым процессом, хорошей графикой и оригинальным управлением.

One Must Fall: Battlegrounds



Жанр файтинг

Издатель 1С:Мультимедиа

Локализатор «1С»

Игра ★★★☆☆

Локализация ★★★☆☆

Ну не везет PC с файтингами, надо бы с этим смириться. Хотите бить друг другу морды на виртуальных аренах, покупайте себе Sony PlayStation 2 (впрочем, можно и 1). Так нет же, разработчики время от времени пытаются воскресить мертвый на PC уже добрый десяток лет жанр. Иногда получается. В случае с One Must Fall: Battlegrounds, вышедшей почти два года назад, – не очень. И вроде бы все на месте – разнообразные бойцы-роботы, комбосы, блоки и прочие радости файтинга, неплохая (как на 2003 год) графика, но не цепляет. То ли дело в управлении, то ли в какой-то другой эфемерной субстанции – но все не то. Успеха оригинала 1994 года выпуска Battlegrounds не достичь.

Мы понимаем, что перевод игры, наверное, совсем неплох, но тот маразматичный текст, вложенный разработчиками в уста своих персонажей, и тот убогий сюжет, который неизвестно зачем прикрутили к сетевому файтингу, не позволяют поставить нам за локализацию больше «тройки». Уж лучше бы персонажи были немыми.

Rome: Total War



Жанр стратегия

Издатель 1С:Мультимедиа

Локализатор «1С»

Игра ★★★★★

Локализация ★★★★★

Rome: Total War – потрясающая глобальная стратегия, повествующая о войнах периода расцвета Римской империи. Удивительный сплав пошагового режима и тактических боев вместе с детально воссозданными полями сражений и продуманной экономической моделью сделали игру лучшей RTS 2004 года.

Честно говоря, у нас были большие опасения по поводу качества локализации RTW. Уж больно много исторических документов в игре: от описания войск до цитат знаменитых полководцев. Однако «1С» справилась с задачей на «отлично». Нам не удалось обнаружить никаких проблем в текстах: нет ни исторических, ни грамматических ошибок. Более того, даже речи военачальников перед сражениями (которые, заметим, генерируются каждый раз заново), переведены и озвучены потрясающе. Никаких накладок, переходы между составляемыми фрагментами практически незаметны, даже нехитрый казарменный юмор сохранен. Несомненно, одна из лучших локализаций этого года.



DIGITAL
D FOTO
ЦИФРОВОЕ ФОТО И ВИДЕО
5
2005 МАЙ
ПРОФИЛЬ
МАГИЧЕСКИЙ КРИСТАЛЛ
Римантаса Дихавичюса
Minolta DIMAGE A200
Metz 28 CS-2 digital
В НОМЕРЕ
Фотоклубу «Икар» 25 лет
ВИДЕОМАНИЯ
Супертест видеокамер:
11 новых цифровых устройств в сравнении
Журнал о ФОТОтехнике
Журнал о ФОТОмастерстве
Журнал ФОТОпокупателя

№5/2005 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ПАСПОРТ

Gran Turismo 4

Жанр симулятор вождения
Разработчик Polyphony Digital
Издатель Sony Computer Entertainment
Web-сайт www.granturismoworld.com

Polyphony Digital
«Компания одного проекта» – кроме сериала Gran Turismo, в активе Polyphony Digital как самостоятельного разработчика находится лишь одна игра для PS1. В бытность свою внутренним подразделением SCEJ они отметились еще парой гонок Grand Prix для той же консоли.
Игры Omega Boost, сериал Gran Turismo
Проекты Gran Turismo 5
Web-сайт www.polyphonydigital.co.jp

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший автомобильный симулятор

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Потрясающий геймплей; великолепная графика

– Предсказуемый AI; небьющиеся автомобили

Это не фотография и не рендер, а обычный скриншот, сделанный в специальной локации для «фотографирования» своих машин

ФОРМУЛА ИГРЫ

Gran Turismo 3 + масса улучшений = **Gran Turismo 4**

GT4 – это первая игра, позволяющая делать вертикальные скриншоты



Песня о семиста красивых автомобилях

Сергей Светличный

И плавится асфальт,
протекторы кипят,
под ложечкой сосет
от близости развязки...
В. С. Высоцкий

Gran Turismo – это не игра, это явление. По мнению ряда поклонников автосимов, именно первая часть Gran Turismo в свое время буквально возродила жанр реалистичных автомобильных симуляторов, который тогда был ненамного живее, чем сейчас – жанр гексагональных тактических стратегий. Идеи, заложенные в Gran Turismo, несколько лет назад решили скопировать разработчики Need for Speed – и чуть было не угробили всю серию. В Codemasters попытались творчески переосмыслить его игровой процесс в своем цикле TOCA Race Driver – и результат их стараний удостоился лишь мимолетного внимания играющей публики. После всего этого на сцену выходит Polyphony Digital, уже в четвертый раз предлагая нам одну и ту же игру – и снова ставит всех на место. Порой кажется, что этот разработчик может себе позволить все, что ему заблагорассудится. GT4 должна была выйти в прошлом году – вместо полноценной игры он выпустил демо-версию под названием Gran Turismo 4 Prologue, которая стоила лишь в полтора-два раза дешевле полноценной игры – и люди массово ее покупали. В GT4 традиционно не бьются автомобили, но ни одного недовольного этим фактом игрока найти вам не удастся. Пафосные надписи на коробке вроде «the real driving simulator» (обратите внимание, GT – это не «автосимулятор», это именно «симулятор вождения») или «drive of your life» не только не подвергаются жесткой критике со стороны циничной геймерской публики – кажется, они даже одобряют такие громкие определения этого сериала.

Как же так, в чем же дело? Что это за феномен и в чем причина такого успеха? Ответить на этот вопрос невозможно. Попробуйте объяснить, в чем секрет популярности всех без исключения творений Blizzard – и ничего лучше расплывчатой фразы «потрясающий геймплей» вы придумать не сможете. То же самое и с Gran Turismo. Элементарная, по сути, идея – есть энное количество производителей автомобилей, есть сколько-то там чемпионатов разных типов, за победу в них нам выдают кредиты, на которые мы покупаем новые автомобили или делаем тюнинг старых. Точка. Серьезно – эта фраза полностью описывает весь игровой процесс всех четырех частей Gran Turismo. Чтобы понять, что заставляет сотни тысяч геймеров по всему миру месяцами накручивать круги на одних и тех же трассах, нужно самому попробовать поиграть в GT. Потому что GT4 – это не просто «набор лицензированных машин», это 700 реальных автомобилей от всех мировых производителей, начиная с «развалюх» 60-х годов и заканчивая моделями 2005 г. (а также концептами, которые в серийное производство вообще не попадут). Причем

автомобили реальны настолько, что производят впечатление настоящих машин, снятых на видео, а не сделанных в каком-нибудь 3D Studio Max трехмерных моделей.

«Чемпионаты разных типов» на поверку оборачиваются сотнями заездов на любой вкус – трековые и кольцевые гонки (трассы, кстати, лицензированы), раллийные чемпионаты, гонки по улицам реальных городов... Не знаю, насколько точно воссозданы Токио и Нью-Йорк, но на трассе в Сеуле я, например, узнавал как отдельные здания, так и целые кварталы – даже текстура вывески над воротами в императорский дворец в игре до последнего иероглифа совпадает с запечатленной на одной из моих фотографий табличкой. Если учесть, что в игре 50 трасс, то вообразить себе проделанный объем работ просто не представляется возможным. А если вспомнить о тех самых 700 автомобилях, которые разрабатывались с еще большим вниманием к деталям...

О тюнинге можно писать даже не отдельные статьи, а целые книги-руководства – отрегулировать, заменить и доустановить можно буквально все что угодно, так что, потратив определенную сумму денег и убив порядочное количество времени, даже плохонькую малолитражку реально превратить в раллийный болид. Что характерно, если не разбираться в предмете, а просто швыряться деньгами и бездумно наворачивать лошадиные силы, то в результате вы получите практически ту же самую малолитражку с минимальным улучшением характеристик. С другой стороны, если подходить к процессу творчески и с умом, то в гараже и на «обкаточной» трассе вполне можно проводить времени столько же, сколько и в самих чемпионатах.

Если говорить об отличиях четвертой части от третьей, то тут уместно вспомнить то, с чего начинался сериал, а именно с первых двух игр. GT1 в свое время совершила прорыв на PlayStation, показав, как должен выглядеть настоящий автосим. Вышедшая год спустя GT2 оказалась шлифовкой/полировкой и прочим доведением до ума первой части, и после ее появления о GT1 уже никто даже не вспоминал. История повторяется – о GT3 и GT4 можно сказать то же самое с поправкой разве что на номер консоли. Кардинальных отличий в GT4 вроде бы не так уж и много (а те, что есть, на основной геймплей влияния как раз не оказывают), однако в целом изменений, улучшений и нововведений столько, что GT3 можно считать официально похороненной.

Из «кардинальных нововведений, не влияющих на геймплей», следует упомянуть о режиме B-Spec, в котором вы выступаете в роли менеджера команды – вместо верчения баранки вашей задачей будет управление стратегией гонки и инструктаж пилота. Режим, конечно, любопытный, однако на деле в него почти никто не играет – в конце концов, не для того покупалась GT4, чтобы командовать каким-то компьютерным остолопом. А вот следующее нововведение, хоть и не имеет вообще никакого отношения к заездам, заинтересует вас гораздо сильнее – я имею в виду режим Photo Mode, в котором вы можете снимать скриншоты с любого повтора гонки и сохранять их на практически любой USB Flash Drive, причем в разрешениях вплоть до 1280×960. Это первая консольная игра на моей памяти, поддерживающая подобную функцию, причем тут она реализована так, что все компьютерные игры просто мрут от зависти. На базе GT4 впору создавать отдельную игру – «симулятор спортивного фотографа», ведь снятие скриншотов здесь выполняется по всем правилам репортажной фотосъемки и увлекает не меньше, чем сама гонка. Поставив игру на паузу и выбрав любую из 64 камер, окружающих автомобиль, вы можете самостоятельно устанавливать такие типично «фотографические» параметры, как положение камеры, фокусное расстояние, диафрагму, выдержку, баланс белого, ручную фокусировку, экспокоррекцию... В общем, все иллюстрации к этой статье сделаны лично мной – думаю, что больше можно ничего не говорить. Они же, кстати, дают представление и о графике – признаться, до выхода игры мало кто верил, что из PS2 можно выжать такую фотореалистичную картинку.

Вот так и получается, что «просто машины», «просто чемпионаты» и «просто тюнинг» в исполнении Polyphony Digital дают просто гремучую смесь, оторваться от которой решительно невозможно. Лучшей гонки пока что просто не придумали.



Знаменитый поворот Grand Hotel на трассе в Монако, только в реальности машины едут в другую сторону



Гонка по площади Шарля де Голля. Триумфальная арка осталась за кадром

Новые трассы выглядят просто поразительно



Ручная установка диафрагмы позволяет уменьшить глубину резкости на скриншоте





Если вам не нравятся реалистичные автосимы, попробуйте лучше

Burnout 3: Takedown **ДПК 10/2004**

Экспериментальный геймплей

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Энтузиазм и огромная фантазия, помноженные на профессионализм в области программирования, способны творить настоящие чудеса. Четыре выпускника университета Carnegie Mellon создали шедевр под названием Experimental Gameplay Project – проект по созданию небольших игр с использованием flash-технологии.

Авторы поставили себе жесткие условия:
1) на каждую игру тратить не более недели;
2) ее делает только один человек (включая программирование, графику, звук);
3) готовый проект должен представлять собой игрушку, основанную на применении гравитации, системы роста и размножения массы объектов.

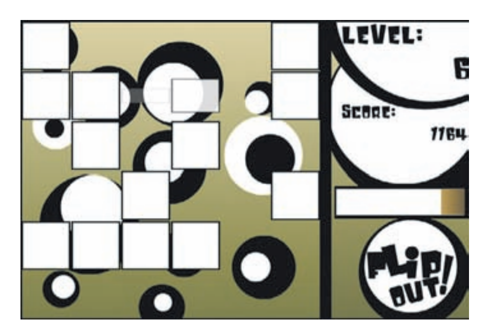
Blow
Ключевой момент этой игры – управление голосом. Говорим что-либо в микрофон достаточно громко, чтобы надуть шарик в руках у мальчика, а потом резко выстреливаем в шарик из пистолета. Потрясающе.

Cytoplasm
Жизнь цитоплазмы полна опасностей и риска. Новорожденные единицы нужно подкармливать зеленой массой и сразу же бросать на врага. Только надо помнить, что соперник не станет терпеть натиск и будет в ответ вводить все новые и новые силы.

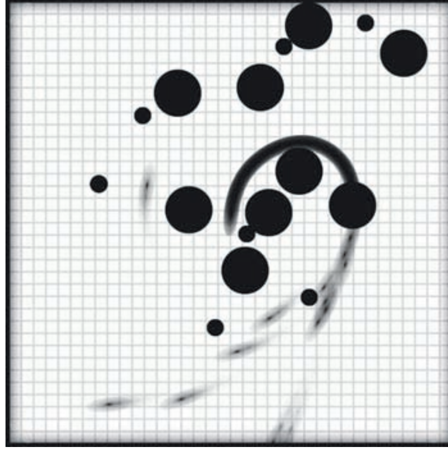
Darwin Hill
Показательный процесс развития небольшого общества человечков под нашим чутким руководством. Можно свести какую-нибудь парочку или уничтожить непонравившегося типа. Работа генетики в действии – дети очень похожи на родителей, поэтому создать цивилизацию кривых на левый глаз проще простого.

Fireflies!
Светлячки, оказывается, тоже работают от электричества. От статического, производимого движениями мышью. Судорожно водим ею, чтобы накопить заряд, который потом тратим на подзарядку летающих фонариков. Только не спалите их, ради бога, и не дайте погаснуть – во всем нужна мера.

FlipOut!
В отличие от многих других, это действительно полноценная игра с очками и уровнями. Требуется



FlipOut!


Particle Suck

перевернуть все квадраты на поле, касаясь их курсором, но будьте осторожны: при повторном наведении ячейки снова вернутся в первоначальное положение.

Gravity Head
В проекте нашлось место и весьма сентиментальному концепту, посвященному любви маленького человечка с магнитной головой к девушке (гм...) с третьего этажа. Сюрреалистическая картина полива семян тюльпанов и попытка добросить цветы своей возлюбленной доводят до слез.

Opposites Attract
Перед вами не что иное, как борьба сумоистов-магнитиков. Пользуясь разбросанными по татами бонусами, увеличивайте силу магнита и пытайтесь столкнуть соперника в пропасть. Только найдите его сначала.

On A Rainy Day
Дождливый день в Руклsяндии вызвал небывалые потопы и гибель множества бумажных корабликов. С целью спасения флота вам выделили дополнительные руки и зонтики. Не дайте потонуть маленькому флоту, и вы будете вознаграждены аплодисментами. Аплодируют руки.

Serpentine
Смесь стратегии и старинной народной игры «питон» может привести к рождению такого вот гибрида. Рисуем червячком замкнутые фигуры, пытаясь заставить противника коснуться их первым и стараясь не попасть в его ловушку.

Spin to Win
За определенное время надо закрутить до смерти кружочки, расположенные на экране. Метод прост – вращаем курсор вокруг каждого из них.


Gravity Head

Да, не забудьте приклеить к своей мышке титановые подстилки, пожалейте животное.

Square Off
Еще одна игра для двоих, где нужно как можно быстрее рисовать замкнутые фигуры и посылать их на соперника. При столкновении двух архитектурных творений выживает большее по размерам, но вот остается от него ровно столько, насколько он крупнее фигуры противника.

Super Tummy Bubble!
Не бойтесь и не торопитесь – это не тетрисоподобная поделка. Родственная Lines игра потребует от вас не очков, а как можно большего количества цепочек уничтоженных бактерий, которые бесконечно падают с неба в маленький аквариум.

The Crowd
Небольшая толпа ожидает с открытыми ртами божественное провидение в вашем лице. Можете


On A Rainy Day

сжечь кого-то или вручить ему пистолет для защиты, или заставить окружающих любить его – все эти людишки в ваших руках.

Tower of Goo
Строить гибкое здание, которое норовит в любой момент наклониться и рухнуть, – нелегкое дело. Особенно когда речь идет о рекордах высоты. Если 25 метров вам станет мало, воспользуйтесь экспериментальной версией Tower of Goo Unlimited.

Particle Suck
На основе наработок Gravity Head за один день была создана демонстрационная игра Particle Suck, в которой можно изменять направление потока частиц с помощью гравитационных шаров.



«Константин»



Всем дрожать! Нео переквалифицировался в высококлассного экзорциста (киноманы знают значение этого слова) и вступил в бескомпромиссную схватку с демонами и другими представителями сил, противостоящих Божьему воинству.

Константин, Джон Константин – субъект не слишком приветливый и не очень приятный в общении. Не брезгует алкоголем, а уж три пачки сигарет в день – это для него норма, в результате все симптомы серьезного онкологического заболевания. Кстати, еще в юном возрасте герой почувствовал в себе экстрасенсорные способности, но неустойчивая психика подростка сыграла с ним злую шутку, и парень совершил попытку суицида. Он выжил, но с точки зрения католицизма самоубийца, даже неудавшийся, уже становится грешником.

Главная из задач, которые решает Константин в своей профессиональной деятельности, – поддержание хрупкого равновесия между Светлыми и Темными... Ой, простите, меня уже в «Ночной дозор» занесло. И не зря, скажу я вам, потому что кое-какие аналогии прослеживаются. Ну разве что в голливудском блокбастере все-таки спецэффекты посильнее будут, чем у экс-рекордсмена российского проката. Особенно красочны картины ада, куда главгерой просачивается очень оригинальным способом (каким, не скажу).



В целом три звезды, которые ваш покорный слуга отпустил «Константину», – самая разумная оценка. Крепкий середнячок с определенной долей шарма, дозированным анти- и прорелигиозным стебом, с не очень выразительными главными героями Киану Ривза и Рэйчел Уэйз, но великолепными второстепенными персонажами – архангелом Гавриилом (в фильме Габриэль) и потрясающим «дядюшкой» и «душкой» Люцифером с гейскими замашками. Кроме того, присуждаю фильму Гран-при за самое лучшее использование жеста с выставленным вперед средним пальцем.

Александр Птица

ВЕРДИКТ ★★★★★

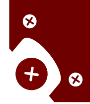


Компания Warner Bros, 2005

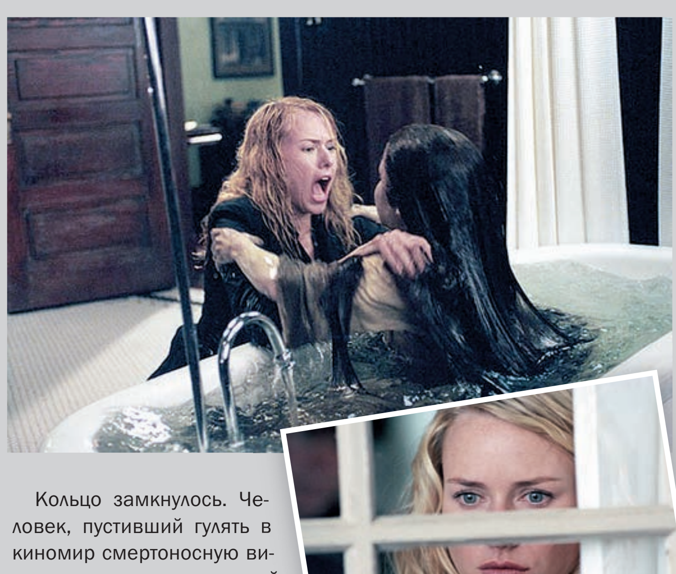
Web-сайт www.constantinemovie.com

Режиссер Френсис Лоуренс

В ролях Киану Ривз (Джон Константин), Рэйчел Уэйз (Анжела и Изабель Додсон), Тильда Суинтон (Габриэль) Гэвин Россдейл (Бальтазар), Джимон Хунсу (Миднайт), Питер Стормер (Люцифер)



The Ring Two/«Звонок 2»



Кольцо замкнулось. Человек, пустивший гулять в киномир смертоносную видеокассету и неприкаянный дух девочки-утопленницы, приехал в Голливуд, чтобы «помочь» американцам с сиквелом римейка своего же фильма. Классное словосочетание – сиквел римейка!

Казалось бы, все условия для создания картины, которая была бы по крайней мере не хуже своей американской предшественницы, налицо. И Хидео Наката в режиссерском кресле, и все та же исполнительница главной роли из первого американского «Звонка-Кольца» Наоми Уоттс, которую я безмерно зауважал после памятного линчевского «Малхолланд Драйв», и благодатная для дальнейшего развития идея, как нельзя лучше подходящая для создания психологического ужастика без страшных монстров и техасской резни бензопилой.

То ли пляжи Санта-Моники расхолаживающим образом подействовали на уважаемого японского кинометра, то ли сценарист спустя рукава подошел к решению своей задачи, то ли вообще всей съемочной группе было глубоко наплевать на то, как зрители воспримут их творение, но почти два часа, проведенные в кинозале в компании журналистки Рэйчел и ее сына (естественно, не без Самары, которая таки «вычислила» несчастную мать и дитя), я выдержал с трудом.

Ожидание погружения в атмосферу настоящего саспенса, которая в первом «Звонке» все же ощущалась, обернулось тягомотными метаниями героини Наоми Уоттс во внешнем мире и внутри самой себя в поисках выхода из создавшегося положения (какого именно, говорить не буду, чтобы тех, кто все-таки решится посмотреть это кино, хотя бы чем-то заинтриговать). Кстати, пресловутая видеокассета к истории, рассказанной в «Звонке 2», никакого отношения не имеет. Только крохотный эпизод в начале фильма напоминает о ней зрителю.

Александр Птица



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания DreamWorks SKG, 2005

Web-сайт www.thering2 themovie.com

Режиссер Хидео Наката

В ролях Наоми Уоттс (Рэйчел Келлер), Дэвид Дорфмен (Адриан Келлер), Саймон Бейкер (Макс Рурк), Элизабет Перкинс (доктор Эмма Темпл), Сисси Спейсек (Эвелин)

Sahara/«Сахара»



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Summit Entertainment/Bristol Bay Productions, 2005

Web-сайт www.saharafilm.ru

Режиссер Брек Айснер

В ролях Метью Макконахи (Дирк Питт), Стив Зан (Эл Джордино), Пенелопа Крус (Эва Рохас), Ламберт Уилсон (Ив Массар), Делрой Линдо (Карл), Уильям Мэйси (адмирал Сандекер)

Нет, господа, использование предметов культа (в нашем случае это святое имя Индианы Джонса) при раскрутке новых фильмов – вещь совершенно недопустимая. Несколько недель кряду рекламные ролики и большая надпись на главной странице официального сайта уверяли меня в том, что «Сахара» есть не что иное, как Инди XXI века.

Мне, как давнему и преданному поклоннику археолога-авантюриста, не оставалось ничего другого, как только пойти в кино на «Сахару». И что же в результате? Потраченное время я не считаю потерянным. Два часа чистейшей развлекаловки в воскресный день – не так уж плохо. Поэтому сильно ругаться не очень-то и хочется, хотя поводов для этого имеется множество.

В принципе, фильм сделан по мотивам одной из книжек, входящих в сериал Клайва Касслера о Дирке Питте, эдаком бесшабашном искателе приключений в экзотических уголках нашей планеты. В сюжете переплетаются самые традиционные для авантюрного кино истории о поисках сокровищ (здесь это оказавшийся в песках Сахары корабль конфедератов времен американской гражданской войны) с выяснением причин таинственной эпидемии, уносящей жизни кучи «афроафриканцев».

Как бы там ни было, «Сахаре» до «Индианы» как до неба, даже «Роману с камнем» она проигрывает по очкам. Мэтью Макконахи, несмотря на его мужественный вид, не хватает обаяния и ироничности, свойственной Харрисону Форду. Вместо Пенелопы Крус можно было бы поставить любую смазливенькую актриску, и от этого ничего бы не изменилось. Стив Зан, как комический друг-помощник главного героя, потешает почтенную публику. Я не смог понять только одного. На что ушли 130 миллионов долларов, которые, судя по имеющейся информации, были потрачены на производство картины.

Александр Птица





